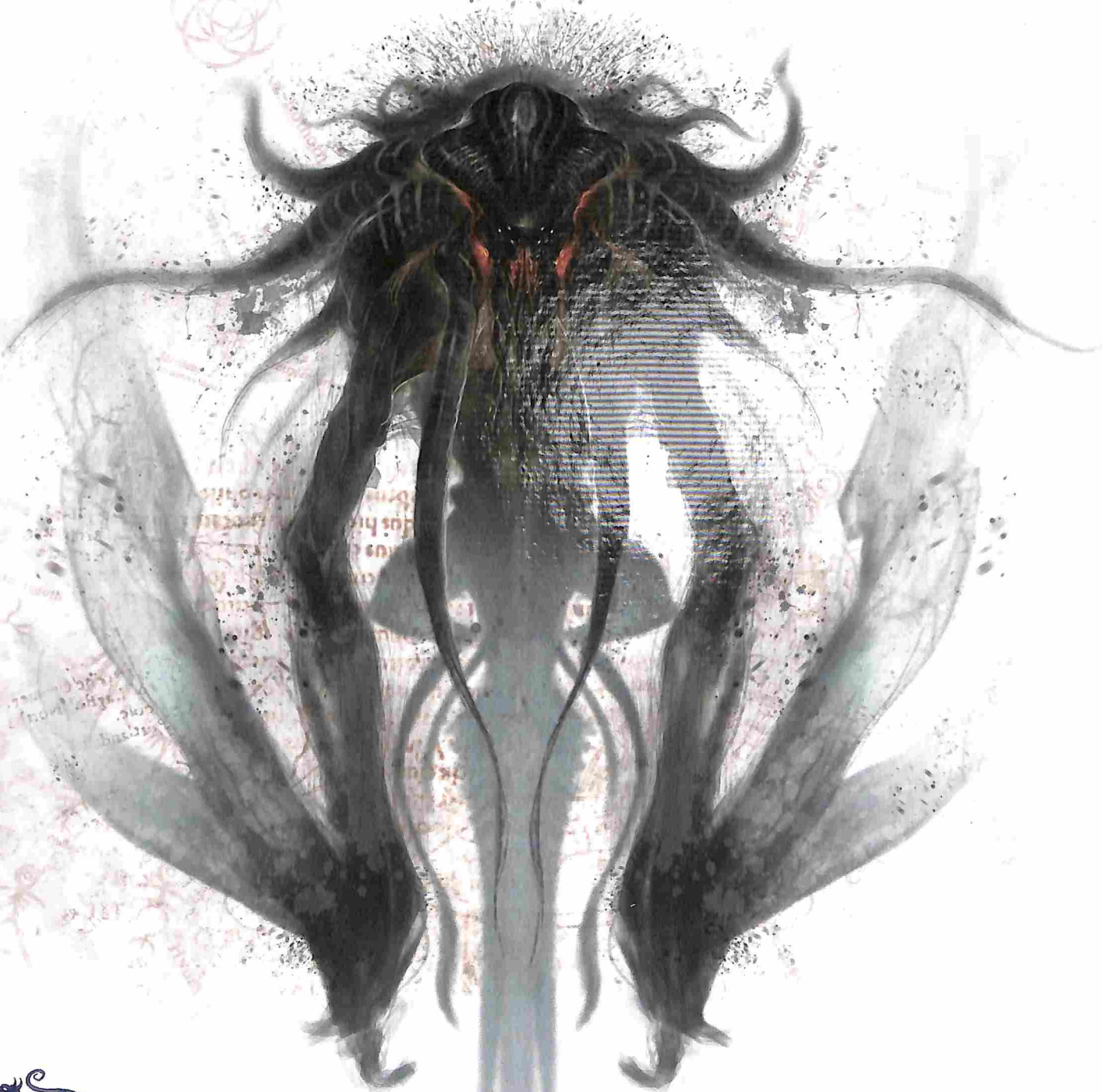


la llamada de
CTHULHU[™]

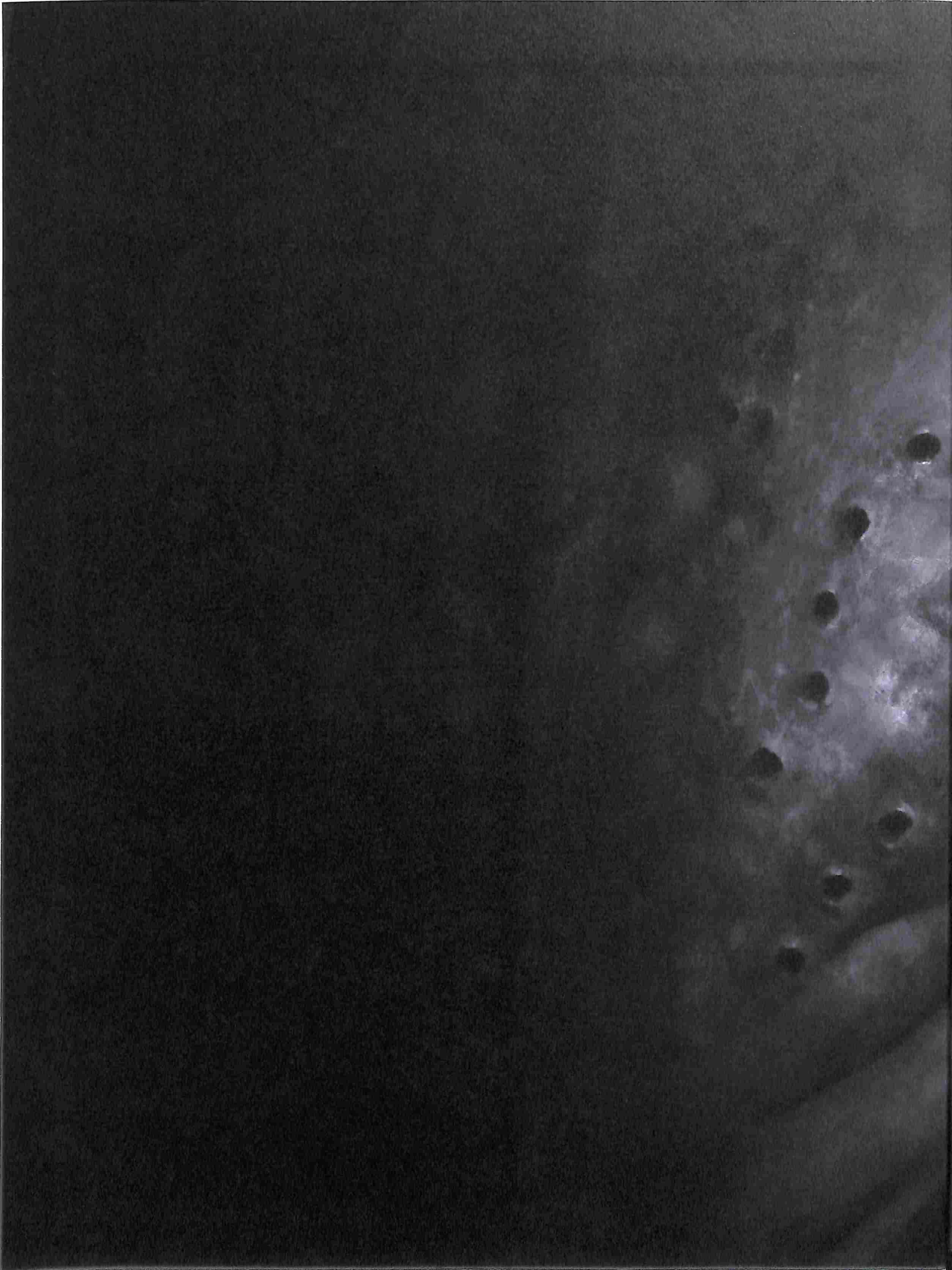
— GUÍA DE CAMPO DE —
HORRORES LOVECRAFTIANOS

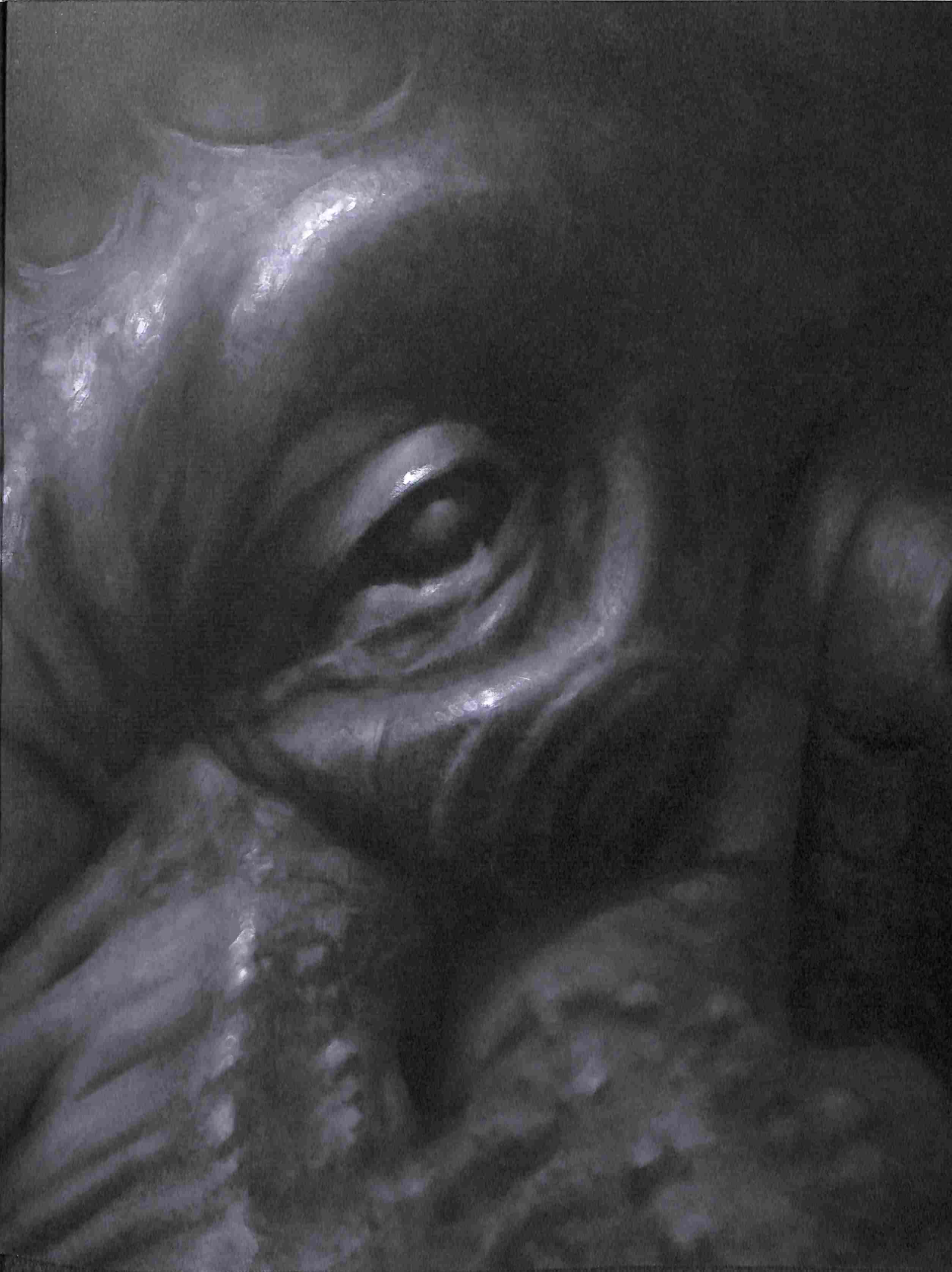
DE S. PETERSEN



Un manual de campo para el observador de entidades
preternaturales y de seres de más allá del muro del sueño

EDGE
S T U D I O









— GUÍA DE CAMPO DE — **HORRORES LOVECRAFTIANOS** DE S. PETERSEN

**Un manual de campo para el observador de entidades
preternaturales y de seres de más allá del muro del sueño**

Por Sandy Petersen

Revisado por Mike Mason

Concepto y redacción: Sandy Petersen

Edición y desarrollo del proyecto original: Lynn Willis

Edición y desarrollo del proyecto revisado: Mike Mason

Licencia: Michael O'Brien, James Lowder y Mike Mason.

Prólogo del Profesor Westbury Illinois Carter: Mike Mason

Ilustraciones: Loïc Muzy, Mariusz Gandzel y Claire Delépée

Traducción: Santi Güell

Revisión: César Bernal Prat

Corrección de texto: Mariel Carmona Varo

Localización y diseño adicional: Edge Studio y Ricardo Martínez Vicente

EDGE
S T U D I O





Con un agradecimiento especial a
Nick Nacario y Christian Grussi.

Prólogo

Edición en español de Edge Studio (UBIK). Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Impreso en Lituania.

S. Petersen's Field Guide to Lovecraftian Horrors © 2015, 2020 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados. *Call of Cthulhu*, Chaosium Inc. y el logotipo de Chaosium son marcas registradas de Chaosium Inc. La llamada de Cthulhu y *Pulp Cthulhu* son marcas comerciales de Chaosium Inc. *Call of Cthulhu* © 1981–2021 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados. El símbolo arcano de Chaosium (la estrella con el ojo) © 1983 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados. *Ithaqua* © 2021 Patrimonio de August Derleth. Utilizados bajo permiso. *Nyogtha* © 2021 Carole Ann Rodriguez. Utilizados bajo permiso. Ciertos elementos de la obra de Henry Kuttner pueden ser de dominio público. *Chthonian* e *Yibb-Tstll* © 2021 Brian Lumley. Utilizados bajo permiso. *Abhoth*, *Atlach-Nacha* y *Tsathoggua* © 2021 Patrimonio de Clark Ashton Smith. Utilizados bajo permiso.

Chaosium admite la dificultad que entraña identificar la autoría de los Mitos de Cthulhu, y reconoce que ciertos aspectos de los Mitos pueden ser de dominio público. Si deseas realizar alguna corrección o aportación a los créditos citados en este libro, contacta con nosotros en mythos@chaosium.com.

Esta es una obra de ficción. Contiene descripciones y representaciones de lugares, sucesos y personas reales que no se corresponden de manera fidedigna con la verdadera naturaleza de tales lugares, sucesos o personas, sino que están interpretadas desde la perspectiva de los Mitos de Cthulhu y el juego *La llamada de Cthulhu* en general. No se pretende ofender a ninguna persona viva o muerta, como tampoco a los habitantes de ninguno de estos lugares.

Este material está protegido por las leyes de propiedad intelectual de Estados Unidos. Se prohíbe expresamente la reproducción de esta obra por cualquier medio sin el consentimiento de Chaosium Inc., salvo en citas puntuales para reseñas y la copia o impresión de hojas de personaje y ayudas de juego.

Unos veinte años después de su primera publicación, las *Guías de campo* de Sandy Petersen siguen proporcionando a los preternaturalistas y soñadores una fuente de información difícil de encontrar sobre diversas criaturas terrestres, extraterrestres, extradimensionales y habitantes de los sueños. De hecho, las Guías de campo de Sandy Petersen originales se han convertido, de alguna manera, en objetos de colección, codiciados por aquellos que disfrutan de la búsqueda e identificación de criaturas de otros mundos. Se ha argumentado que la falta de información fiable y fácilmente disponible (como la que proporcionan las guías clásicas de Petersen) ha afectado negativamente a la nueva generación de preternaturalistas (el editor y la editorial esperan que, en el futuro, se pueda evitar otra tragedia como la Expedición Fellham). Por lo tanto, la decisión de reimprimir las guías en este nuevo volumen es ciertamente oportuna y la editorial espera que los buscadores en ciernes de formas de vida extrañas puedan armarse de la sabiduría recopilada por aquellos firmes investigadores y preternaturalistas cuyo conocimiento, tan duramente obtenido, reside en estas páginas.

Aunque el contenido completo de las guías originales sigue siendo una lectura esencial, incluyendo la extensa bibliografía y las lecturas recomendadas, en esta edición cada entrada va acompañada de nuevas ilustraciones. Como siempre, determinar rápidamente la naturaleza de una presa puede ser crucial para salvar vidas, por lo que recomiendo a los nuevos estudiantes que examinen detenidamente las ilustraciones para memorizar las características más importantes de cada criatura.

—Profesor Westbury Illinois Carter,
Escuela de Metafísica Medieval,
Universidad de Miskatonic, 2015

ISBN: 8435407631250

Publicado en 2021 por Edge Studio.

Impreso en Lituania.

TABLA DE CONTENIDOS

Los monstruos de los Mitos 7

Introducción.....	9
Cómo identificar los monstruos de los Mitos	10
Antiguo	12
Azathoth	14
Byakhee.....	16
Chthonian.....	18
Dhole.....	20
Ghast	22
Gran raza de Yith.....	24
Gul	26
Hombre serpiente	28
Hongo de Yuggoth.....	30
Horrendo cazador	32
Ithaqua, el Wendigo	34
Nyarlahotep.....	36
Perro de Tindalos	38
Pólipo volante.....	40
Profundo.....	42
Retoño oscuro.....	44
Semilla estelar de Cthulhu.....	46
Semilla informe	48
Servidor de los Dioses Exteriores.....	50
Shantak	52
Shoggoth.....	54
Shub-Niggurath	56
Tsathoggua	58
Vagabundo dimensional.....	60
Vampiro estelar	62
Yog-Sothoth.....	64

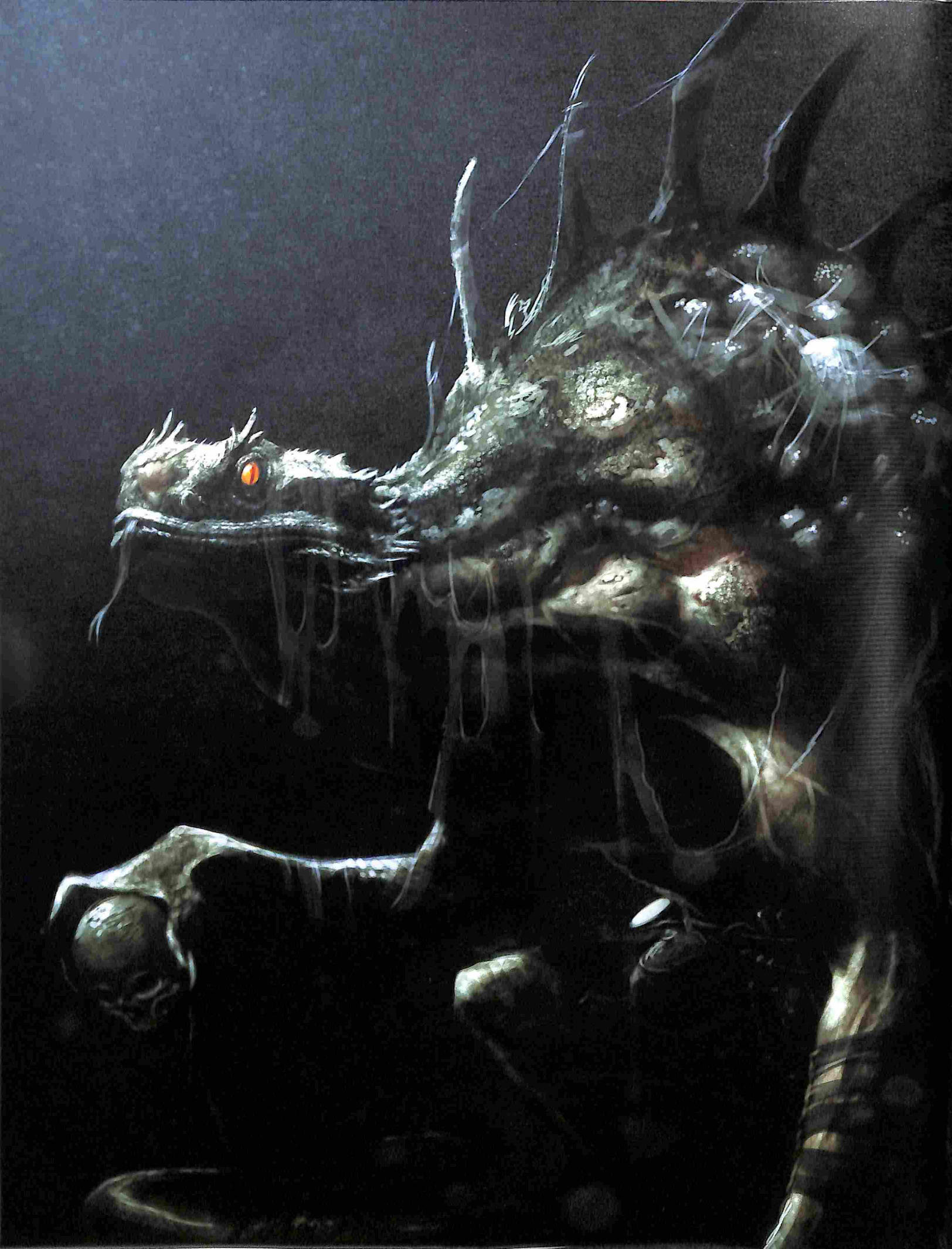
Criaturas de las Tierras del Sueño 67

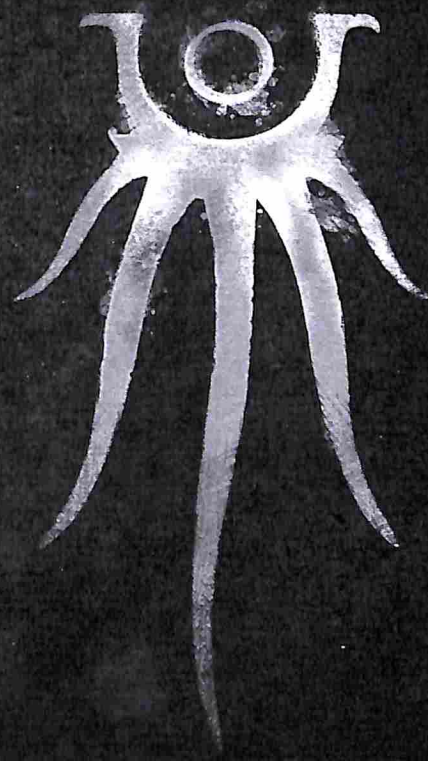
Cómo identificar a las criaturas de las Tierras del Sueño	70
Abhoth	72
Ángel descarnado de la noche	74
Araña de Leng.....	76
Atlach-Nacha	78
Basilisco	80
Bestia lunar.....	82
Bestia nube	84
Blupe	86
Bokrug	88
Buopoth	90
Dragón mariposa.....	92
Gato de Saturno	94
Gnor	96
Grandes.....	98
Gug	100
Gusano de fuego de Parg.....	102
Hemóforo	104
Hombre de Leng	106
Lagarto luminoso	108
Larva de los Dioses Exteriores.....	110
Pájaro magah.....	112
Ser de Ib	114
Sicario de Karakal.....	116
Voonith	118
Wamp	120
Zoog	122

Morfología de los monstruos de los Mitos..... 124

Lecturas recomendadas 126

Un manual de campo para el observador de entidades preternaturales y de esos seres de la tierra que existen más allá del muro del sueño. Para Robert Bloch, estas pesadillas regresan. Y para Gahan Wilson, con admiración.





Los monstruos de los Mitos



Introducción

De la edición original de la *Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters*:

Aunque actualmente elogiamos tales obras, los estudiantes de formas de vida preternaturales siempre han sido perseguidos y castigados. Durante generaciones, las «*pracktikal metaphysiques*» estuvieron en peligro simplemente por intentar descubrir la verdad. Esos pioneros se enfrentaron a un peligro espeluznante, no solo por las cosas que estudiaron, sino también por la amenaza de sus propios congéneres.

Este volumen ofrece información destinada al público en una forma que se considera fácilmente asimilable. Todos los interesados esperan que el conocimiento de estas extrañas criaturas pueda difundirse más ampliamente, aumentando los recursos disponibles para los apremiantes esfuerzos de investigación.

Estas páginas analizan los terrores de los reinos hipergeométricos, los que más preocupan a los mortales de la Tierra. Todas las entradas tienen una estructura idéntica: una exposición general, notas sobre el hábitat, la localización, la vida y los hábitos de cada entidad, y consejos para distinguirlas entre ellas. También se incluye una comparación de tamaño y un diagrama sobre algún aspecto de especial interés sobre cada ser.

Dado que muchas criaturas preternaturales no se fotografían bien o no pueden ser fotografiadas en absoluto, cada una se completa con una ilustración fidedigna.

Una referencia científica de fácil manejo ayuda a distinguir a los monstruos entre ellos. Cerca del final de la guía de campo, un cuadro de tamaño relativo compara los monstruos incluidos. El texto se completa con una bibliografía y un listado de lecturas recomendadas.

El trabajo de campo de los preternaturalistas es emocionante y gratificante, pero se recuerda a los aficionados a la preternaturaleza que deben tomar las precauciones adecuadas antes de iniciar sus observaciones.

Los obstáculos para una adecuada observación son evidentes. Con raras excepciones, no existen colecciones de preternaturalismo en museos o jardines zoológicos, por lo que, habitualmente, el estudiante apenas conoce las entidades que trata de encontrar. De hecho, las pruebas físicas preternaturales de cualquier tipo son difíciles o imposibles de conseguir.

Los naturalistas pueden instalar paneles de observación, seguir senderos de caza, acechar cerca de abrevaderos, colocar cámaras de vídeo y seguir a las especies elegidas. Tales estrategias no están al alcance del preternaturalista, cuyo interés puede encontrarse no solo fuera del planeta sino también fuera del universo. Además, los métodos de observación metafísica solo están disponibles para los especialistas y otros profesionales capacitados. Obviamente, el observador eficaz debe ser extremadamente paciente y tener un amplio conocimiento acerca de apariciones anteriores en la Tierra.

Pero la emoción de ver al primer retoño oscuro abrirse paso, por ejemplo, a través de los pantanos de Luisiana, es algo inigualable.

Recuerdo a los lectores las magníficas descripciones que se encuentran en los escritos de Howard Phillips Lovecraft; su trabajo sigue siendo una gran fuente de inspiración. El intrigante juego de rol La llamada de Cthulhu analiza estos monstruos y otros todavía más raros. Las investigaciones reales son más peligrosas y tediosas que las activas aventuras que plantea el juego; aun así, el tono es totalmente correcto.

¡Buenas observaciones!

—Profesor emérito Eliphas Cordvip Fallworth,
Escuela de Metafísica Medieval,
Universidad de Miskatonic, 1988.

Cómo identificar los monstruos de los Mitos

EMPIEZA AQUÍ

1 ¿Es invisible?

- Sí ▶ Ve a la pregunta 2
- No ▶ Ve a la pregunta 3.

2 ¿El ruido que produce es...

- ... un extraño pitido o silbido?
 - ▶ Pólipo volante (pág. 40).
- ... una risa burlona?
 - ▶ Vampiro estelar (pág. 62).

4 ¿Tiene forma de gusano?

- Sí ▶ Ve a la pregunta 5.
- No ▶ Ve a la pregunta 7.

3 ¿Tiene una forma definida?

- Sí ▶ Ve a la pregunta 4.
- No ▶ Ve a la pregunta 22.
- Tiene muchas formas diferentes, todas definidas
 - ▶ Nyarlathotep (pág. 36).

Nota: Debido a su forma variable, Nyarlathotep puede aparecer en varios lugares. Este ser, al parecer, nunca ha visitado la Tierra en forma invisible, por lo que es posible que no pueda adoptarla. Si se puede conversar con Nyarlathotep, identificarle por su personalidad y comportamiento no suele ser un problema.

5 ¿Tiene alas?

- Sí ▶ Horrendo cazador (pág. 32).
- No ▶ Ve a la pregunta 6.

6 ¿Posee claramente tentáculos?

- Sí ▶ Chthonian (pág. 18).
- No ▶ Dhole (pág. 20).

7 ¿Tiene cabeza?

- Sí ▶ Ve a la pregunta 10.
- No ▶ Ve a la pregunta 8.

8 ¿Su cuerpo está formado por muchas esferas separadas?

- Sí ▶ Yog-Sothoth (pág. 64).
- No ▶ Ve a la pregunta 9.

9 ¿Tiene...

- ... pezuñas, con cuatro tentáculos enormes y otros más pequeños?
 - ▶ Retoño oscuro (pág. 44).
- ... zarpas, con muchos pequeños tentáculos con una boca en la punta?
 - ▶ Vampiro estelar (pág. 62).

10 ¿Tiene alas?

- Sí ▶ Ve a la pregunta 11.
- No ▶ Ve a la pregunta 15.

11 ¿Su tamaño...

- ... es similar al de un elefante o mayor?
 - ▶ Ve a la pregunta 29.
- ... no es significativamente más grande que un humano?
 - ▶ Ve a la pregunta 12.

15 ¿El cuerpo del ser...

- ... es cónico y sin piernas?
 - ▶ Gran raza de Yith (pág. 24).
- ... no es cónico y normalmente tiene piernas?
 - ▶ Ve a la pregunta 16.

16 ¿Su tamaño es...

- ... inmenso, de más de seis metros?
 - ▶ Ithaqua (pág. 34).
- ... moderado?
 - ▶ Ve a la pregunta 17.

17 ¿Tiene...

- ... cara con tentáculos y una forma muy plástica?
 - ▶ Bestia lunar (pág. 82).
- ... una forma definida y sin tentáculos, posiblemente manifestada de la nada?
 - ▶ Ve a la pregunta 18.

18 ¿Es bípedo?

- Sí ▶ Ve a la pregunta 19.
- No, pero suele manifestarse primero como humo y luego forma un cuerpo.
 - ▶ Perro de Tíndalos (pág. 38).

19 ¿Sus patas traseras...

- ... están hipertrofiadas y desarrolladas para saltar?
 - ▶ Ghast (pág. 22).
- ... no están hipertrofiadas?
 - ▶ Ve a la pregunta 20.

24 ¿La criatura tiene...

- ... una cabeza vagamente octopode, con alas de murciélago y cuerpo de inmenso tamaño?
 - ▶ Semilla estelar de Cthulhu (pág. 46).
- ... forma de sapo y no tiene alas?
 - ▶ Bestia lunar (pág. 82).

22 ¿Las partes de su cuerpo son...

- ... a menudo invisibles, emite pitidos constantemente y la entidad está asociada a vientos fuertes?
 - ▶ Pólipo volante (pág. 40).
- ... siempre visibles y la entidad no está asociada al viento?
 - ▶ Ve a la pregunta 23.

29 ¿La criatura tiene la cabeza...

- ... tentaculada y octopode, con garras y estrechas alas?
 - ▶ Semilla estelar de Cthulhu (pág. 46).
- ... vagamente equina, y tiene grandes alas, pero no tentáculos?
 - ▶ Shantak (pág. 52).

12 ¿Tiene ojos?

- Sí ▶ Ve a la pregunta 14.
- No ▶ Ve a la pregunta 13.

14 ¿Tiene...

- ... simetría radial y ojos al final de unos tallos?
 - ▶ Antiguo (pág. 12).
- ... simetría bilateral y no tiene los ojos en tallos?
 - ▶ Byakhee (pág. 16).

20 ¿Su piel...

- ... está arrugada y cuelga?
 - ▶ Vagabundo dimensional (pág. 60).
- ... no cuelga y carece de grandes pliegues?
 - ▶ Ve a la pregunta 21.

21 ¿Su piel...

- ... es verdosa y húmeda, tiene pies palmeados y vive en el océano?
 - ▶ Profundo (pág. 42).
- ... está sucia y cubierta de moho, tiene patas con pezuñas hendidas y la cara parcialmente canina?
 - ▶ Gul (pág. 26).

23 ¿La criatura...

- ... tiene una forma básica, con cabeza, brazos y piernas, aunque es muy moldeable?
 - ▶ Ve a la pregunta 24.
- ... no tiene miembros permanentes y casi carece de forma?
 - ▶ Ve a la pregunta 25.

25 ¿El color del ser es...

- ... negro, sin fosforescencias y extremadamente fluido?
 - ▶ Semilla informe (pág. 48).
- ... posiblemente fluido, aunque no es negro o, si lo es, es fosforescente?
 - ▶ Ve a la pregunta 26.

26 ¿La entidad tiene una boca definida?

- Sí ▶ Ve a la pregunta 27.
- No ▶ Ve a la pregunta 28.

27 ¿Su tamaño es...

- ... enorme y con forma nebulosa?
 - ▶ Shub-Niggurath (pág. 56).
- ... moderado y con forma de rana o con tentáculos?
 - ▶ Servidor de los Dioses Exteriores (pág. 50).

28 ¿La criatura...

- ... se mueve rodando y está constantemente formando ojos, pequeños tentáculos y otros órganos?
 - ▶ Shoggoth (pág. 54).
- ... suele moverse mediante crecimiento y no tiene ojos?
 - ▶ Azathoth (pág. 14).

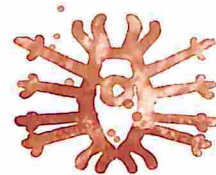
13 ¿Tiene...

- ... cuernos y la piel oscura?
 - ▶ Ángel descarnado de la noche (pág. 74).
- ... una piel o cáscara como de crustáceo y de color rosado?
 - ▶ Hongo de Yuggoth (pág. 30).

Referencia científica

Instrucciones: Empieza con la pregunta número 1 y avanza sistemáticamente a través de la lista. Responde cada pregunta según tu propio criterio y sáltate alguna si así se indica. El número de página incluido a continuación del nombre de una entidad proporciona una referencia rápida. Es posible que se formulen más de una vez preguntas sobre el tamaño, la forma, etc.

Antiguo



La resistencia y dureza de aquellas criaturas eran sorprendentes. Ni siquiera las tremendas presiones de las mayores profundidades marinas parecían capaces de afectarlas. Diríase que eran pocas las que morían, excepto de resultas de la violencia, y sus lugares de enterramiento eran escasos.

—H. P. Lovecraft

Los Antiguos son organismos con forma crinoidea, parcialmente vegetal, con la cabeza en forma de estrella, el cuerpo erecto en forma de barril, múltiples tentáculos y cinco alas. Cuando no usan las alas, las introducen en pequeños bolsillos a los lados del grueso torso. Esta especie es notable por su marcada simetría radial.

La civilización de los Antiguos prosperó en la Tierra durante millones de años. Su último bastión terrestre estaba en la Antártida, pero con la llegada de la última Edad de Hielo se vieron forzados a permanecer exclusivamente bajo el mar. En el transcurso de esa civilización, la especie se fue haciendo progresivamente más decadente, perdiendo la mayor parte de su antigua tradición. Ahora su territorio es completamente submarino, confinado a las partes más profundas del océano.

Llegó a la Tierra hace más de mil millones de años. La raza sobrevivió al viaje interestelar por medio de un proceso químico que la hizo impermeable a la fluctuación de la temperatura, al vacío y a cualquier necesidad de comer o respirar. En la Tierra, la especie creó organismos simples como alimento, así como shoggoths para que les sirvieran como bestias esclavas. De forma accidental o como una broma, los Antiguos también impulsaron el desarrollo de toda la vida terrestre.

Hábitat: Las profundidades del mar. Estas criaturas habitan una amplia variedad de territorios; es posible encontrar algún individuo en cualquier lugar.

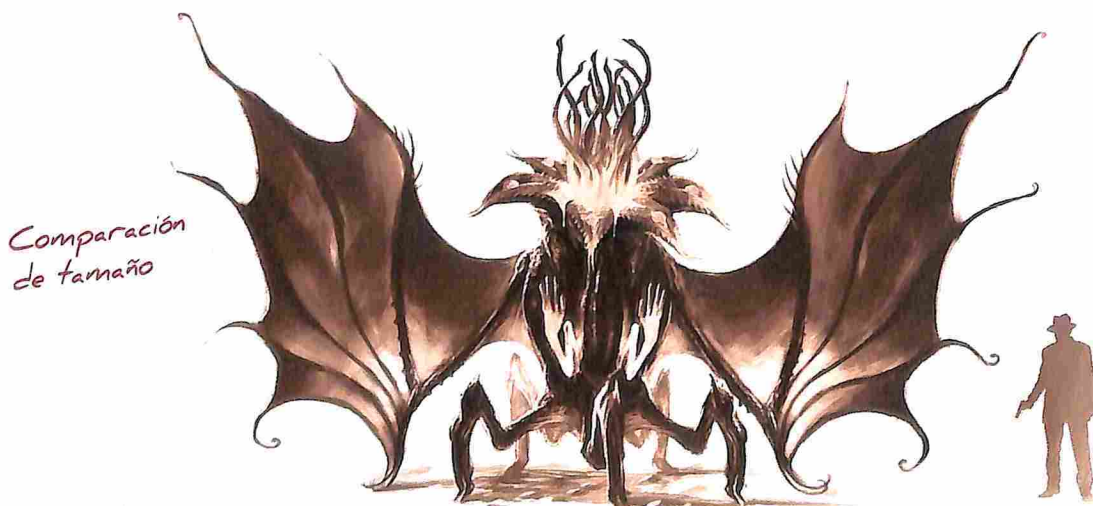
Localización: A lo largo de la dorsal mesoatlántica. Hace eones, los Antiguos se encontraban en todo el hemisferio sur y posteriormente solo en la Antártida. Estos seres inteligentes vinieron originalmente a la Tierra desde otro mundo, y se sabe que especies estrechamente relacionadas aún prosperan en planetas distantes.

Vida y hábitos: Los Antiguos se reproducen a través de esporas. Pueden nutrirse de sustancias inorgánicas, pero son mucho más activos y vigorosos cuando se alimentan de vida orgánica, especialmente de animales. Son extremadamente resistentes y pueden sobrevivir a cualquier temperatura que no sea extrema, moviéndose a gran velocidad por tierra, mar y aire.

La desafortunada expedición Starkweather-Moore destacó el otrora elevado desarrollo estético e intelectual de esta especie.

Cómo reconocer a los Antiguos:

- © Los hongos de Yuggoth tienen la cabeza redondeada, solo dos alas y nunca se encuentran bajo el agua.



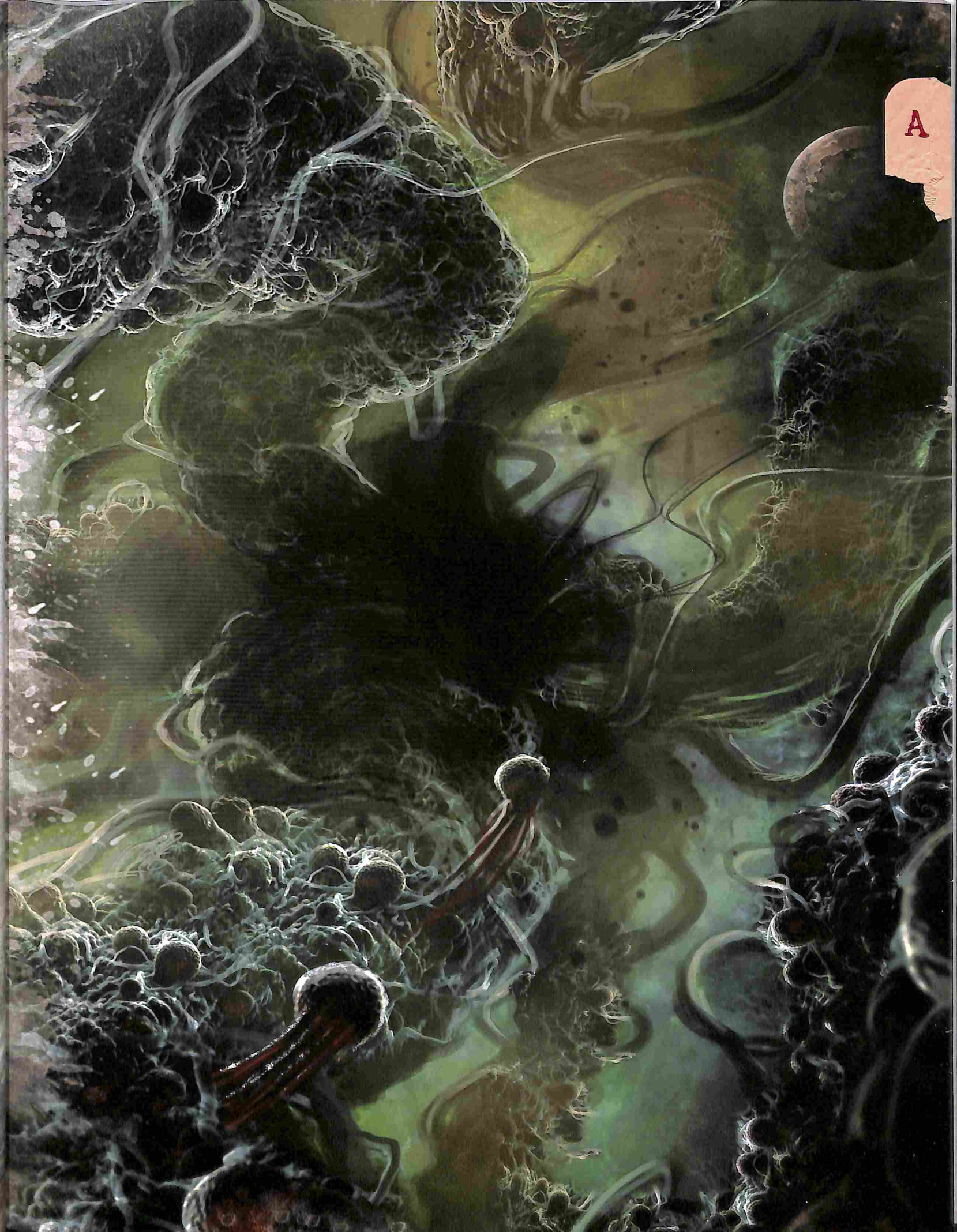
Ajuste vertical

Los Antiguos pueden alterar su altura extendiendo el cuello y/o el tallo. Cuando se extienden, el cuello revela un conjunto de aberturas branquiales. Las bolsas de las alas están espaciadas alrededor del torso, lo que permite que estén firmemente encajadas en la masa central. La extensión de los tallos de las alas indica frecuentemente interés o excitación, o se realiza como preparación antes de volar. En vuelo, los Antiguos suelen extender tanto el cuello como el tallo, como se muestra en la silueta de la página opuesta.





A



Byakhee

Λ.Π.Η.Τ.Ε.Ο.Σ



...apareció danzando rítmicamente una horda de mansos, híbridos seres alados [...] No eran cuervos, ni topos, ni buharros, ni hormigas, ni vampiros, ni seres humanos en descomposición; era algo que no consigo —y no debo— recordar.

—H. P. Lovecraft

Los byakhee son seres interestelares compuestos de materia convencional. Su cuerpo tiene dos partes significativas: el *tórax* y el *opistosoma*. Desde el tórax se extienden dos alas, dos miembros y la cabeza. Dos miembros adicionales de manipulación crecen desde la parte delantera del opistosoma, mientras que el *hune*, un órgano paramagnético especial, ocupa gran parte del resto del opistosoma.

Son entes ruidosos y activos, que chillan y graznan tanto en reposo como volando, excepto cuando acechan a una presa. Aunque sus miembros son lo suficientemente robustos, los byakhee raramente caminan y, si es posible, prefieren volar.

Hábitat: Los byakhee prefieren los planetoides sin aire y los núcleos de cometas, entrando en las atmósferas solo para alimentarse de los organismos planetarios.

Localización: Quizá se originaron cerca de Aldebarán, pero puede encontrarse a varios cientos de años luz de esa estrella. Han viajado a la Tierra, pero no viven aquí.

Vida y hábitos: Los byakhee se encuentran solos o en pequeños grupos. Sus hábitos de reproducción son desconocidos. Generalmente se alimentan de formas de vida interplanetarias poco comunes en el sistema solar de la Tierra, pero también devoran a los habitantes de nuestro planeta con preocupante regularidad.

Datos interesantes: Los exobiólogos no entienden bien el funcionamiento del *hune* como órgano. Podría estar en sintonía con el campo magnético galáctico e impulsado por el flujo. En un planeta, el *hune* permite que un byakhee flote, aunque tiene que usar sus alas para el movimiento y la dirección. En el espacio, el *hune* permite el movimiento con una maniobrabilidad limitada.

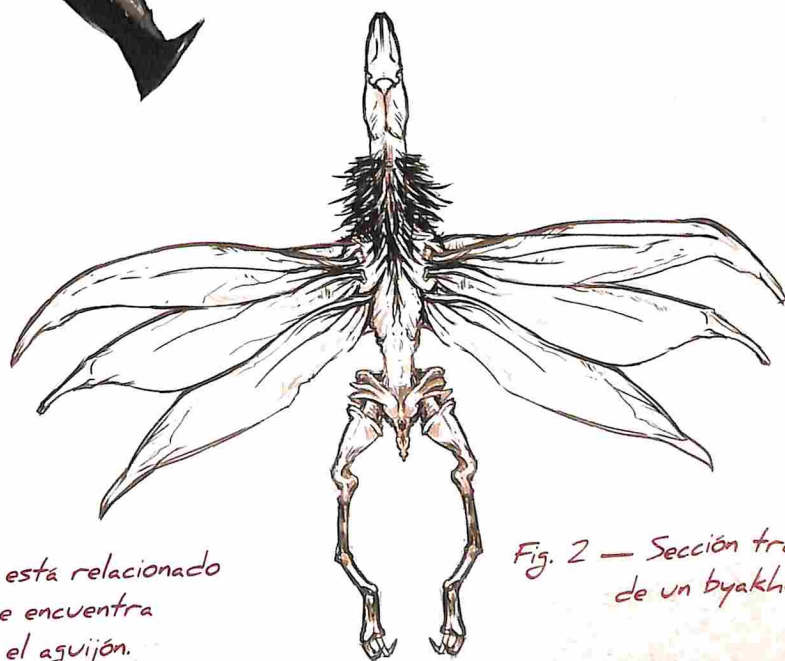
En la superficie de la Tierra, los byakhee pueden volar a más de setenta kilómetros por hora, aumentando su velocidad a medida que disminuye la presión del aire; en el espacio pueden llegar a alcanzar una décima parte de la velocidad de la luz. En el vacío interestelar, el *hune* puede generar un patrón espacio-tiempo llamado *keim* por los escritores de la antigüedad. En el interior de este patrón, un byakhee puede viajar a una velocidad hasta cuatrocientas veces superior a la de la luz. Generar un *keim* es una labor ardua, que solo emprenden en los viajes interestelares. Una vez terminado el viaje, los byakhee recién llegados están vorazmente hambrientos y deben evitarse. La mayoría de los byakhee que se encuentran en la Tierra llegan por medio de un *keim*.

Cómo reconocer a los byakhee:

- ⑨ Los hongos de Yuggoth son rosados, tienen seis miembros de manipulación y vuelan con torpeza en la atmósfera, a diferencia de los ágiles byakhee.
- ⑨ Los ángeles descarnados de la noche son negros, carecen de voz y de rostro, y tienen cola.
- ⑨ Las shantaks son mucho más grandes que los byakhee.

Comparación de tamaño





Otro dato misterioso

Aunque el lune de los byakhee no está relacionado biológicamente, estructuralmente se encuentra donde las abejas terrestres tienen el aguijón. ¿Podría haber tenido originalmente una función de ataque? Treer (1984) registró extensos datos sobre los byakhee.

Fig. 2 — Sección transversal de un byakhee.





Fig. 3 — Eclosión de una cría.

Larva de chthonian

Una cría necesitará sangre pronto. En contraste con los resistentes adultos, los chthonians jóvenes son bastante vulnerables. Los huevos, parecidos a la piedra, tienen una gruesa cáscara mineral que protege el desarrollo de la larva y los observadores inexpertos pueden confundirlos fácilmente por formaciones geológicas.



C

Dhole



D

El cuento verdaderamente preternatural tiene algo más que los usuales asesinatos secretos, huesos ensangrentados o figuras amortajadas y cargadas de chirriantes cadenas. Debe contener cierta atmósfera de intenso e inexplicable pavor a fuerzas exteriores y desconocidas, y el asomo expresado con una seriedad y una sensación de presagio que se van convirtiendo en el motivo principal de una idea terrible para el cerebro humano: de una suspensión o transgresión maligna y particular de esas leyes fijas de la Naturaleza que son nuestra única salvaguardia frente a los ataques del caos y de los demonios de los espacios insondables.

—H. P. Lovecraft

Los dholes son organismos colosales parecidos a gusanos que se encuentran en ciertos mundos remotos. Estos excavadores evitan la luz y raras veces pueden ser vistos. Son capaces de expulsar una nociva baba ácida por la boca.

Su característica más notable es su enorme tamaño, generalmente de al menos ciento ochenta metros de largo y seis de grosor, aunque no es inusual encontrarlos de trescientos metros de largo y quince metros de grosor. Si bien estas criaturas pueden expandir y contraer su cuerpo de la misma manera que una lombriz, no cambian de forma como las semillas estelares de Cthulhu o las bestias lunares.

Hábitat: En las profundidades del subsuelo. Los dholes nunca llegan a la superficie de un mundo hasta que han plagado y destruido el interior de la corteza. Una corteza infestada es como una esponja, con túneles de dhole que se extienden en todas las direcciones formando un laberinto aterrador.

Localización: No se ha encontrado ningún dhole en la Tierra, aunque eso no significa que no haya ninguno. Dado que se sabe que habitan en varios planetas, deben tener acceso a algún método de viaje interestelar. Tal vez son transportados por otros seres.

Vida y hábitos: Los dholes son carroñeros y se alimentan de hidrocarburos (frescos o en descomposición) de todo tipo, incluyendo carbón, petróleo, humus, cadáveres, etc. Estos monstruos, con su enorme tamaño y sus largos túneles, rastrean la vida de un planeta infestado. Cualquier encuentro con un dhole en la Tierra debe ser reportado de inmediato a las autoridades correspondientes.

El ciclo de vida de los dholes está poco estudiado. Una teoría (Marsh, 1980) conjetura que en realidad es la etapa final del desarrollo de los chthonians, aunque la mayoría de los exobiólogos rechazan este enfoque. Una hipótesis más probable (Dannseys, 1981) es que estas criaturas se originaron en un plano de existencia comúnmente conocido como las Tierras del Sueño. Esta teoría argumenta que las colosales entidades de las Tierras del Sueño conocidas como bholes son las que generan los dholes, arrojándolos a través del tejido interdimensional hacia mundos desafortunados. Esto explicaría cómo se propagan unas criaturas tan poco inteligentes de un mundo a otro.

Cómo reconocer a los dholes:

- ⑨ Los chthonians tienen tentáculos y son mucho más pequeños.



Comparación
de tamaño

Partes de la boca de un dhole

Estas partes suelen estar retraídas dentro de la parte frontal del cuerpo. Las pueden extender rápidamente cuando es necesario.

Fig. 4a — Boca de un dhole abierta.

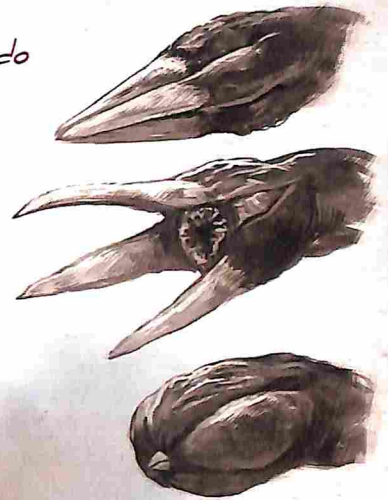


Fig. 4b — Boca de un dhole cerrada.



Ghast



Saltó a la luz gris del crepúsculo un ser del tamaño de un caballo pequeño, [...una] bestia obscena y malsana, cuyo rostro resultaba bastante humano, pese a la ausencia de nariz, de frente y de otros detalles importantes, [...] [hablando con] toses y sonidos guturales.

—H. P. Lovecraft

Los ghastrs, a ojos humanos quizá la forma de vida subterránea más repulsiva, son seres grandes, blanquecinos, con la espalda negra y un rastro distintivo de ascendencia humana en su cara sin nariz y con labios prominentes. Se mueven saltando sobre sus largas patas traseras. La luz de una linterna les molesta y no pueden sobrevivir mucho tiempo bajo los rayos directos del sol.

Se conocen dos especies principales de ghastrs: los que viven en las salas de Zin y la variedad domesticada que se encuentra en las cavernas de K'n-yan. A los miembros de esta última especie, se les conoce más comúnmente como gyaa-yothn (gyaa-yoth, en singular). Solo los gyaa-yothn poseen un cuerno rudimentario en la frente.

Todas las variedades son muy ágiles, con poderosas patas traseras para saltar que les permiten cruzar simas mucho más anchas que cualquier humano.

Hábitat: En las profundidades del subsuelo. La luz del sol los mata, aunque pueden sobrevivir indefinidamente con luz roja o en condiciones crepusculares. Los gyaa-yothn de K'n-yan también resisten la luz azul. Un teórico (Isinwyll, 1985) sugiere que los gyaa-yothn se diferenciaron cuando se sometieron al entorno específico de otros mundos; la disección exploratoria (Mustoll, 1985)

muestra un aumento de la musculatura y una reorganización de los órganos internos congruente con esa idea.

Localización: Únicamente bajo tierra. Las cavernas de K'n-yan se extienden bajo las Grandes Llanuras de América. Las cavernas de Yoth, debajo de las cuales se encuentran las salas de Zin, también están en Norteamérica, pero su ubicación precisa no está clara.

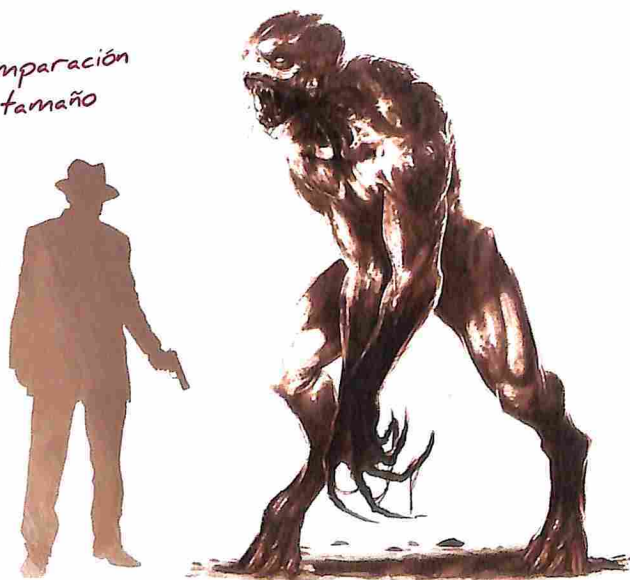
Vida y hábitos: Los ghastrs son omnívoros, pero se alimentan principalmente de hongos. Cuando está disponible, a estos toscos seres les gusta la carne y a menudo recurren al canibalismo.

La mayoría de los ghastrs tienen un lenguaje burdo, mientras que los gyaa-yothn han extraído de su raza la escasa inteligencia que alguna vez tuvieron.

Cómo reconocer a los ghastrs:

- ② Los profundos tienen la piel gomosa, con apariencia de rana o de pez.
- ② Los vagabundos dimensionales nunca saltan y tienen las patas traseras cortas y retorcidas.
- ② Los gules se parecen ligeramente a los ghastrs, pero estos últimos saltan mucho más alto y lejos.

Comparación
de tamaño



Gyaa-yoth

*Aquí se puede observar
el prominente cuerno
y los afilados colmillos
expuestos. Bajo los ojos
se pueden distinguir unos
receptores de infrarrojos.*



*Fig. 5 — Otra especie
de ghaast.*



G

Gran raza de Yith

ᚠᚢᚱᚰᚱᚰ ᚠᚢᚱᚰᚱᚰ ᚠᚢᚱᚰᚱᚰ ᚠᚢᚱᚰᚱᚰ



En esencia, se trataba siempre de lo mismo: una persona de alto nivel intelectual se veía dominada por una segunda naturaleza que le obligaba a llevar, durante un periodo más o menos largo, una existencia absolutamente extraña, caracterizada al principio por una torpeza verbal y motora, y más tarde por la adquisición masiva de conocimientos científicos, históricos, artísticos y antropológicos. Este aprendizaje se llevaba a cabo con un entusiasmo febril y denotaba una prodigiosa capacidad de asimilación.

—H. P. Lovecraft

Estas inteligentes y longevas criaturas tienen un gran cuerpo cónico coronado por cuatro largos tentáculos que terminan en diferentes órganos útiles. El descubridor humano de la Gran Raza (Peaslee, 1936) ha debatido ampliamente las investigaciones sistemáticas y de largo alcance de la Gran Raza sobre la historia natural, la psicología y la física temporal. Dado su intelectualismo y moderación, el lector podría pensar en la Gran Raza como si fueran apacibles monjes, en caso de que ignorara sus invasiones genocidas de otras especies y sus feroces guerras en la Tierra.

La Gran Raza recibe su nombre porque conquistó el tiempo, desarrollando la capacidad de enviar mentes a través de los eones y apoderarse de los cuerpos de otros seres. La especie se originó en un mundo distante, del que emigró cuando se vio abocado a la destrucción. Llegaron a la Tierra apoderándose de los cuerpos de unas antiguas entidades cónicas que entonces vivían aquí y de las que no sabemos casi nada. Esta invasión ocurrió hace cientos de millones de años.

La Gran Raza cuenta con grandes científicos y eruditos, que a veces intercambian mentes con humanos escogidos para estudiar nuestra cultura actual. Han formado una pequeña secta entre la humanidad para encontrar y ayudar a sus eruditos que viajan en el tiempo; los sectarios prestan ayuda y asesoramiento a cambio de tecnología o sabiduría. Estos viajeros del tiempo de la Gran Raza también son perseguidos por la despiadada secta relacionada con Hastur y el Signo Amarillo, que captura a los investigadores y les tortura para obtener información.

Hábitat: Todos los climas no árticos, pero prefieren el tropical al templado.

Localización: La Gran Raza se extinguió hace muchos millones de años, tras ser arrasada por una incursión de pólipos volantes, pero hay que tener en cuenta que, antes de esta catástrofe, la especie envió las mentes de líderes y científicos seleccionados al futuro lejano para que se apoderaran de las mentes de los coleópteros que siguen a la humanidad en la escala geológica.

Vida y hábitos: Los miembros de la Gran Raza toman exclusivamente alimento líquido, nutriéndose a través de los cuatro órganos rojos en forma de trompeta de su tentáculo posterior. Se reproducen en aguas poco profundas, liberando esporas desde el borde de su gran pie en forma de caracola.

Cómo reconocer a un miembro de la Gran Raza:

- ⑨ Su forma cónica los hace inconfundibles.



Conservación de registros

Estos seres graban información en placas de metal, una forma estética de preservar la información ante los estragos del tiempo. La Gran Raza también cuenta con métodos más rápidos y precisos de almacenamiento y recuperación de datos, pero estas técnicas no los conservan eficazmente durante periodos superiores a cien millones de años, por lo que dicha información se ha perdido.

G

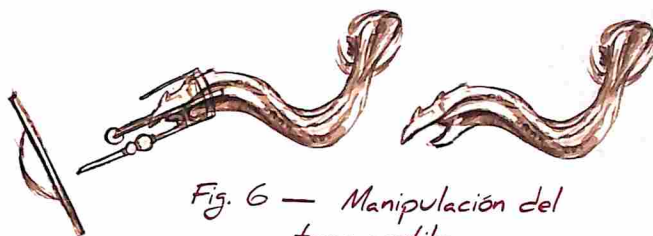
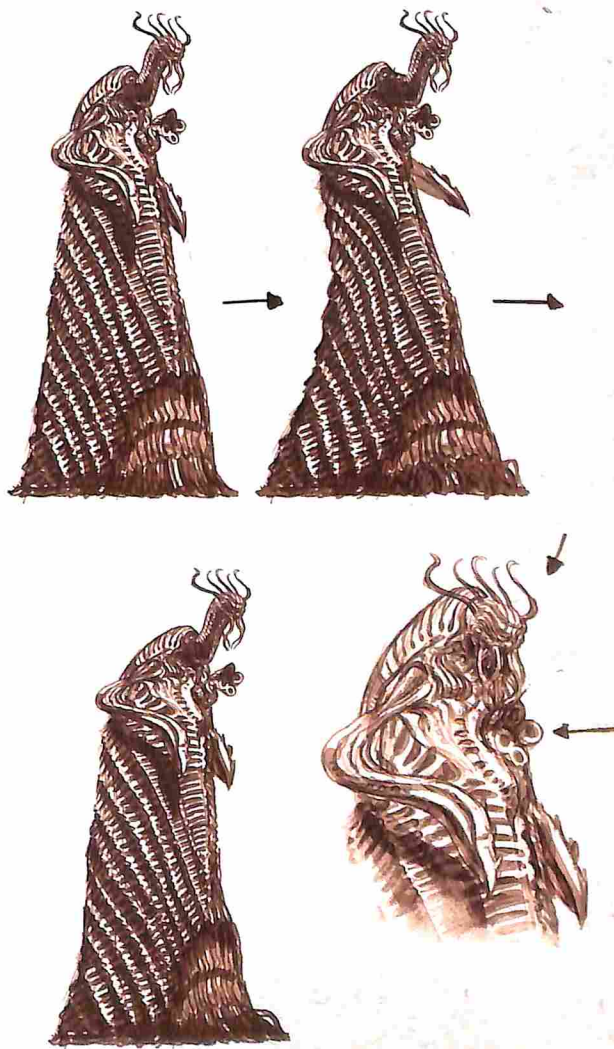
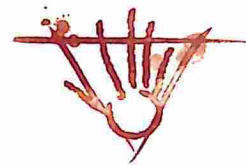


Fig. 6 — Manipulación del termoestilo.



Gul



Un colosal e indescriptible monstruo de centelleantes ojos rojos, que tenía entre sus huesudas garras algo que debió haber sido un hombre, y le roía la cabeza como un chiquillo chupa un pirulí. Estaba en cuclillas, y al mirarle parecía como si en cualquier momento fuera a soltar su presa en busca de un bocado jugoso.

—H. P. Lovecraft

Los gules, que no son completamente humanos aunque a menudo lo parecen, son toscamente bípedos, con un aspecto vagamente canino y encorvado, con la piel gomosa, orejas puntiagudas, cuerpo mohoso, pezuñas parcialmente hendidas y zarpas escamosas que usan para excavar.

Hábitat: Los gules viven principalmente en madrigueras individuales o en un complejo subterráneo común de mayor tamaño. Son criaturas nocturnas que, debido a sus preferencias alimenticias, proliferan cerca de las ciudades humanas, especialmente de los cementerios y hospitales donde pueden encontrar comida.

Localización: En todo el mundo. Excepto en las Tierras del Sueño, no se conoce la existencia de asentamientos extra-terrestres o extraplanares de gules. Varios analistas creen que los gules no pueden existir donde no hay humanos (Gillman, 1984).

Vida y hábitos: Los gules se alimentan principalmente de carroña, aunque son perfectamente capaces de alimentarse de comida fresca y con frecuencia disfrutan de una cena recién cazada como un cambio de dieta agradable, desgarrando a su desafortunada víctima con poderosos dientes y zarpas.

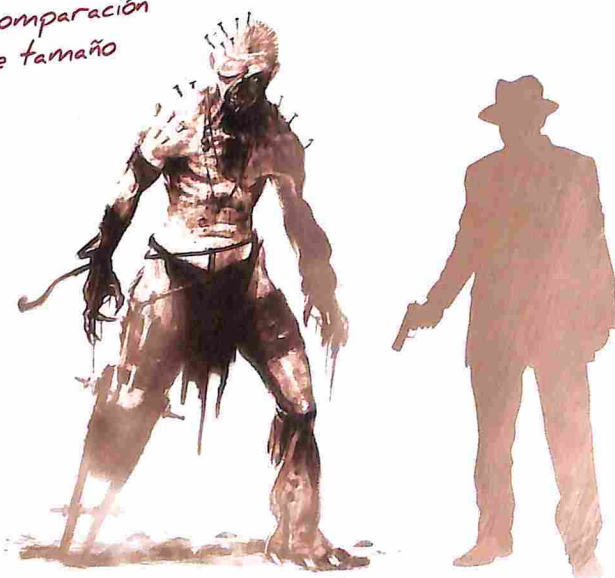
De manera insólita, los gules parecen haberse desarrollado a partir de los humanos o requerir un antepasado humano, aunque hay quien ha rebatido este punto (Munden, 1992). Es probable que los gules no sean una especie separada y las primeras investigaciones (Fallworth, 1927) demostraron que las poderosas predisposiciones humanas pueden mejorarse desde el punto de vista ambiental, pero no se comprenden los mecanismos genéticos subyacentes. A veces una madriguera de gules secuestra y cría a un bebé humano como un gul. Otras veces, un adulto humano con ideas afines se asocia con los gules y finalmente se transforma en uno de ellos. Su fisiología puede incluir un hedor moral o un veneno que gradualmente causa o ayuda a la transformación de humano a monstruo (Dannseys, 1986).

Los gules son difíciles de estudiar e incluso de encontrar, dada su alta inteligencia y sus extraordinarios conocimientos de la sociedad, la actividad y la psicología humanas.

Cómo reconocer a los gules:

- ⑨ Los profundos generalmente se encuentran cerca del agua y huelen a pescado.
- ⑨ Los vagabundos dimensionales son seres de movimiento lento, con aspecto desaliñado y rasgos faciales poco definidos.
- ⑨ Los ghouls saltan sobre grandes patas traseras y no tienen hocico.

Comparación
de tamaño





Pruebas de la transformación

La transformación en gul se caracteriza por el alargamiento y el aumento de la musculatura de la mandíbula y por el achatamiento y la extensión de la base del cráneo. Las características derivadas de los humanos consisten en cuencas oculares completas y la persistencia de los pómulos originales.

Fig. 7 — Una calavera de gul.



G



Hombre serpiente



H *Ni siquiera el horror físico de mi situación en aquel angosto corredor de reptiles muertos y frescos antediluvianos, millas por debajo del mundo que yo conocía, y ante ese otro mundo de luces y brumas espectrales, podía compararse con el miedo que sentía ante la abismal antigüedad del escenario y de su espíritu. Una antigüedad tan inmensa que empequeñecía todo cálculo parecía mirar de soslayo desde las rocas primordiales y los templos tallados de la ciudad sin nombre, mientras que los últimos mapas asombrosos de los frescos mostraban océanos y continentes que el hombre ha olvidado, cuyos contornos eran vagamente familiares.*

—H. P. Lovecraft

Los hombres serpiente parecen serpientes erguidas, con brazos y piernas, cabeza y cola de ofidio y comúnmente vestidos con túnicas de la más alta calidad.

Esta antigua raza alcanzó su prominencia en la Edad Pérmica, mucho antes de que aparecieran los primeros dinosaurios. Esa civilización primordial construyó ciudades de basalto negro, luchó en guerras letales y dominó profundas técnicas químicas e hipergeométricas. La especie disminuyó en el Triásico, mientras que en el Plioceno los hombres serpiente se multiplicaron y volvieron a construir ciudades, prosperando hasta el Pleistoceno temprano. Ahora son de nuevo una especie residual, tanto aquí en la Tierra como en las Tierras del Sueño.

Su primera civilización aprendió el secreto de la inmortalidad, permitiendo más tarde que estudiosos aislados contribuyeran profundamente al desarrollo durante las épocas en que la civilización estaba doblegada.

Todavía sobreviven algunos hombres serpiente de épocas anteriores, aprovechándose de la inmortalidad, mientras que otros son regresiones de poderosas generaciones anteriores de la especie. Tales individuos a menudo lideran y cuidan a sus hermanos, pues la mayor parte de los hombres serpiente son primitivos, de inteligencia limitada y atrofiados en su crecimiento y apariencia. Algunos incluso se arrastran en lugar de caminar erguidos.

Hábitat: Cualquier entorno no ártico, aunque preferiblemente cálido y templado. La mayoría de los más primitivos viven bajo tierra.

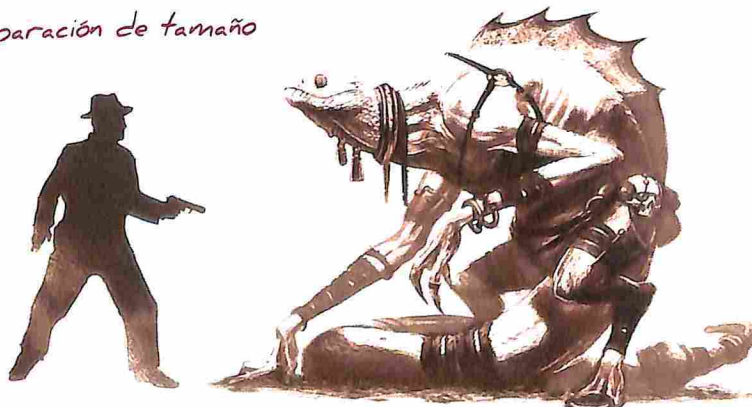
Localización: En todo el mundo. A principios del Pleistoceno, algunos individuos dominaban la ilusión de lo oculto y podían asumir otras apariencias. Algunos de ellos viven hoy en día entre nosotros enmascarando su verdadera naturaleza.

Vida y hábitos: Los hombres serpiente son carnívoros y prefieren las presas vivas. En algunas épocas, los miembros extremadamente civilizados aparentemente subsistían exclusivamente de comida artificial. La especie parece detestar o sentir resentimiento hacia la humanidad y conspira contra nosotros, sintiendo que bloqueamos su legítimo regreso al poder (Lochert, 1983).

Cómo reconocer a los hombres serpiente:

- ③ Los seres de Ib tienen la piel suave y resbaladiza, sin escamas ni cola.
- ③ Los profundos son acuáticos y no tienen cola.
- ③ Los gules son parecidos a los humanos, con un aspecto canino desprovisto de rasgos de reptil.

Comparación de tamaño





Armas

Almacenamiento de información

Durante muchas eras geológicas, los hombres serpiente han guardado información importante en gruesas placas triangulares hechas de diferentes metales resistentes a la corrosión. El texto se lee desde cada punta del triángulo. Esta placa en concreto esboza una importante relación hipergeométrica implícita en las órbitas planetarias.



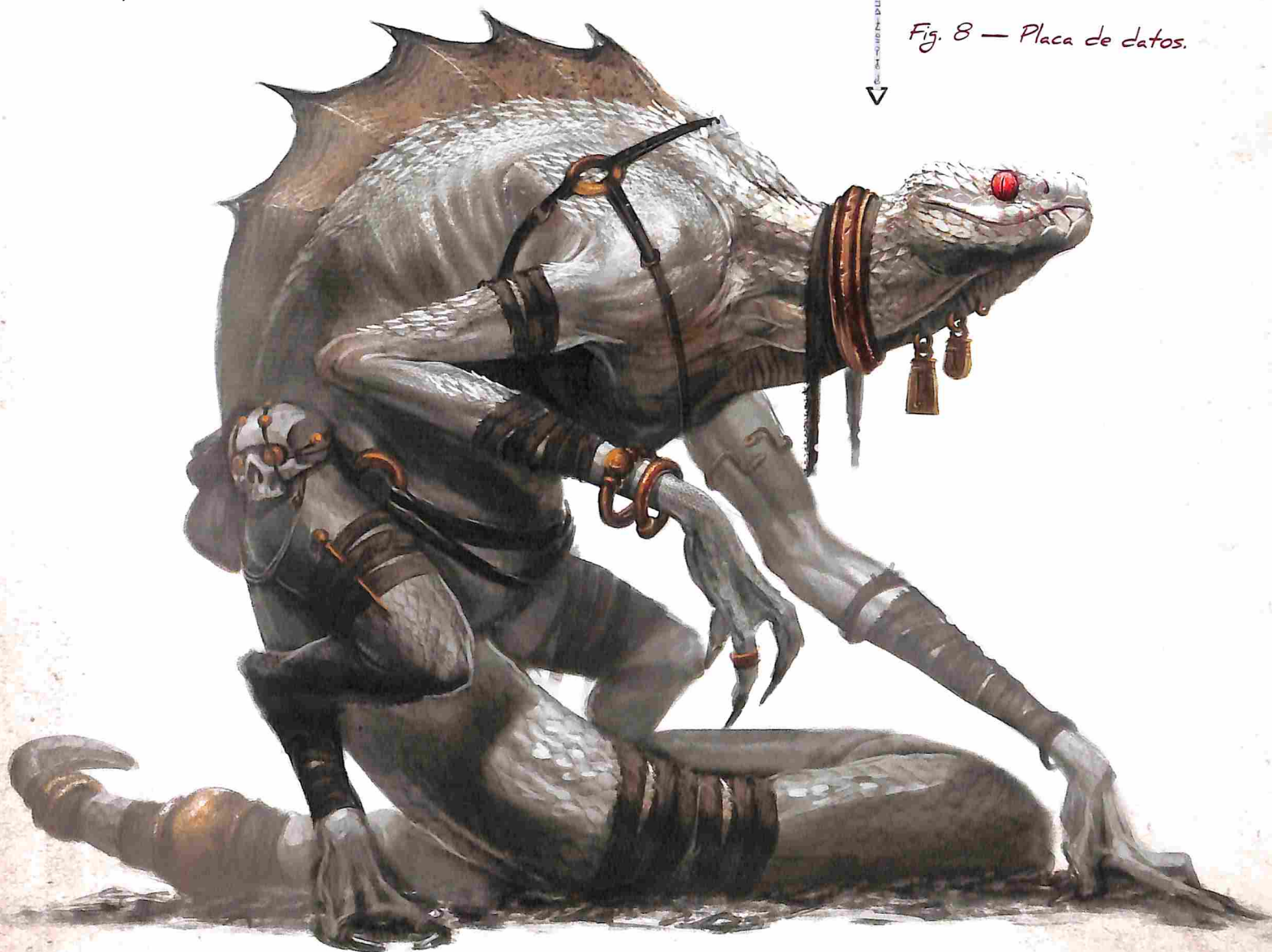
Guerrero



Sacerdote

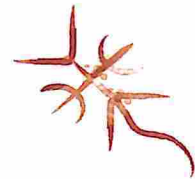


Fig. 8 — Placa de datos.



Hongo de Yuggoth

VEFEF 708 H.888888888888



Cuerpos revestidos de un caparazón provisto de grandes aletas dorsales o alas membranosas y varios pares de patas articuladas, y con una especie de intrincada forma elipsoide, cubierta con infinidad de antenáculos, en el lugar en que normalmente se encontraría la cabeza.

—H. P. Lovecraft

H

Los hongos de Yuggoth son organismos fungosos rosados parecidos a crustáceos que tienen alas anchas, a menudo en forma de abanico, normalmente seis miembros principales y una cabeza arrugada sin rasgos con la capacidad de cambiar de color. Pueden volar, pero en la atmósfera de la Tierra lo hacen torpe y lentamente. Hablan cambiando rápidamente los colores de su cabeza y para comunicarse a larga distancia proyectan rayos de luz multicolor.

Existen muchas especies de hongos, sin alas o con diferentes características corporales, pero todas parecen colaborar de forma amistosa. El tipo que se describe aquí es la única variedad que visita la Tierra. Ninguno es realmente un hongo, sino que se trata de un término tradicional adoptado de los primeros trabajos del profesor Fallworth, de la Universidad de Miskatonic.

Los hongos mineros consultan y emplean a los humanos selectivamente, evitando así el contacto no deseado y manteniendo seguras sus operaciones.

Hábitat: La ciencia de los hongos permite que se asienten en cualquier lugar. No se sabe nada de su hábitat original.

Localización: En la era Mesozoica, los hongos de Yuggoth invadieron y colonizaron el hemisferio norte de nuestro planeta, pero más tarde abandonaron la mayoría de esos asentamientos. Hoy en día, se encuentran en algunos lugares remotos, como el Himalaya, los Apalaches y los Andes.

Aparte de la Tierra, estas criaturas poseen un vasto imperio interestelar de planetas, estrellas oscuras y objetos menos

conocidos. Yuggoth (Plutón) es la base principal de los hongos más cercana a sus actividades en la Tierra.

Vida y hábitos: Los hongos no están compuestos de materia terrestre ordinaria. Un esfuerzo prolongado les genera metamorfosis y transmutaciones extraordinarias, creando o eliminando órganos o miembros del cuerpo. Esto, más que una evolución ordinaria, explicaría las diversas formas de los hongos.

Su órgano de fonación se desarrolló para su uso en la Tierra, permitiendo que los hongos reproduzcan los idiomas humanos con tonos extraños y zumbantes.

Estos astronautas coexisten en dimensiones adicionales a las nuestras. La mayoría de los hongos que visitan la Tierra tienen alas membranosas para desplazarse por un medio inexistente para nosotros, pero que es omnipresente en un plano diferente, lo que les permite volar por el espacio.

Cómo reconocer a los hongos de Yuggoth:

- ⑨ Los byakhee vuelan bien, tienen cuatro extremidades principales y una cara definida.
- ⑨ Los Antiguos tienen más de dos alas.
- ⑨ Los ángeles descarnados son de color negro, no rosáceo.
- ⑨ Los vampiros estelares pueden parecer rosados mientras se alimentan, pero no tienen alas y se vuelven invisibles durante la digestión.

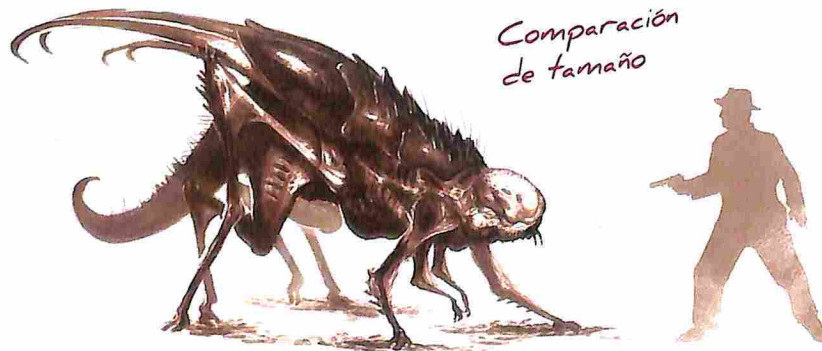
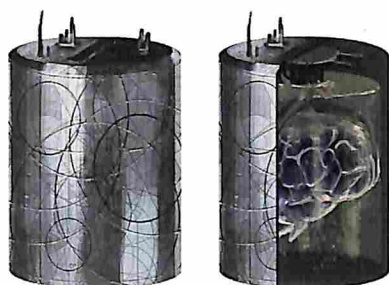


Fig. 9 — Cilindro de
almacenamiento
de cerebros.

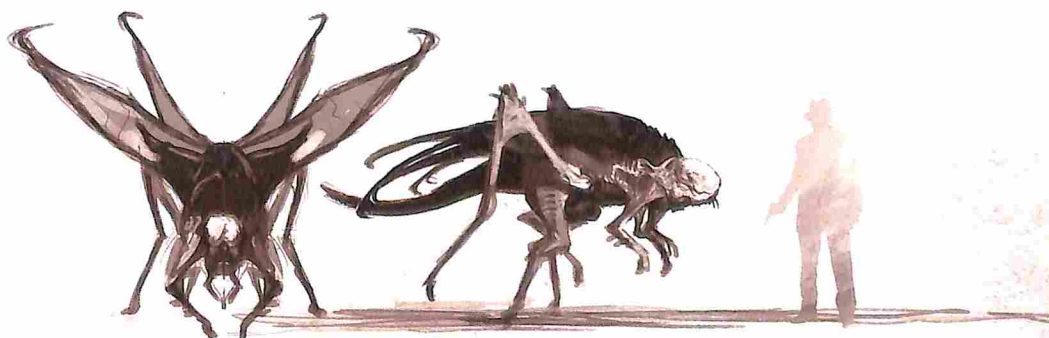
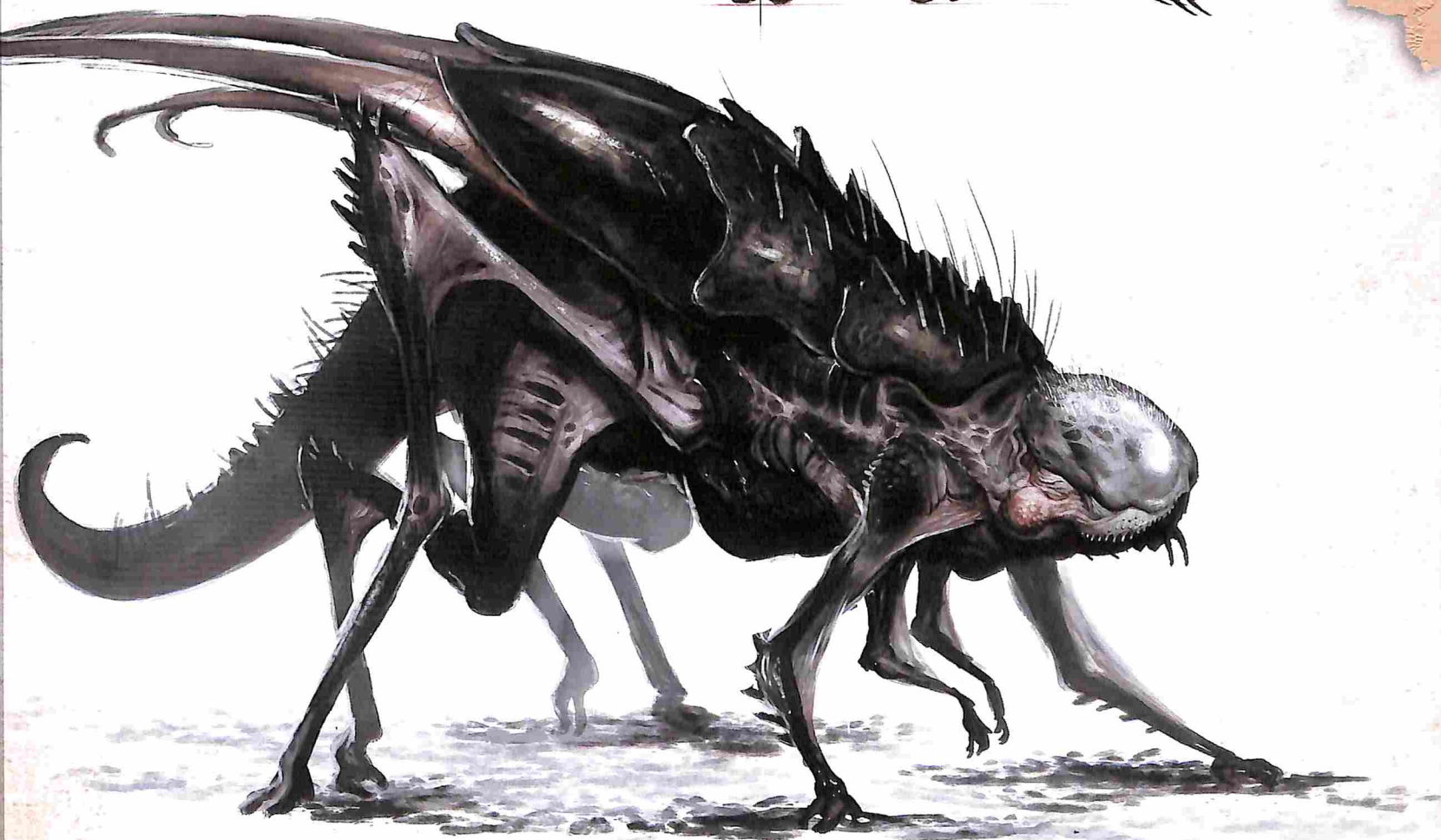


Tecnología de los Hongos

El propósito principal de este cilindro no está claro. Contenía un cerebro humano vivo cuando fue descubierto en el norte de Canadá. Hay que destacar los tres conectores alrededor del eje central.



H



Horrendo cazador

WEX.X.ØZØE X(H)ØEY.



Por encima de todo esto, y reduciéndolo a la insignificancia, está la visión magistral del terror que nos acecha fuera y dentro de nosotros, y el gusano que se retuerce y babea en el abismo espantosamente cercano.

—H. P. Lovecraft

H

Estos inteligentes seres filamentosos vuelan con alas de membrana y tienen un largo cuerpo palpitante que se hincha y se encoge en ondas pulsantes. Algunos horrendos cazadores tienen dos alas y otros solo una, que hacen girar de manera peculiar para mantenerse en el aire. Todos batan sus alas lenta y rítmicamente, así que siempre pueden identificarse como un cuerpo que se retuerce constantemente y con la cabeza colgando.

Los horrendos cazadores no están compuestos de materia ordinaria. Coexisten en otro plano adyacente al nuestro igual que los hongos de Yuggoth. Son capaces de volar y mantener su enorme cuerpo enroscado en el aire por la presión que sus alas ejercen constantemente sobre ese plano.

Los horrendos cazadores son capaces de hablar en lenguas humanas, aunque su voz es especialmente fuerte y áspera. Los Dioses Exteriores o los primigenios, principalmente Nyarlathotep, suelen utilizar a los horrendos cazadores para perseguir a sus víctimas.

Hábitat: Mundos alienígenas desolados. Los horrendos cazadores solo se encuentran en la Tierra cuando persiguen a una presa o cuando son convocados por individuos que usan técnicas de hipergeometría o de metafísica dura.

Localización: Aunque solo son nativos de unos pocos mundos dispersos, están presentes en varias galaxias, así que pueden encontrarse en casi cualquier lugar.

Vida y hábitos: En su estado natural, los horrendos cazadores viven en un planeta oscuro. No pueden soportar la luz extremadamente brillante, ni siquiera la luz diurna normal, durante más de unas pocas horas, por lo que generalmente visitan la Tierra después del anochecer. Dada la continua luz solar del espacio interplanetario, no hay acuerdo sobre si realmente vuelan hasta allí; se ha publicado un resumen de las diferentes opiniones (Gillman, 1986).

Los horrendos cazadores son entidades extremadamente inteligentes que aparentemente funcionan sin organización social ni civilización material. Dannseys (1987) cree que sus conocimientos de la ciencia oculta son tan profundos que hacen superfluos la tecnología y el intercambio de información, pero en este caso hay controversia: Varson (1988) insiste en que existen pruebas de una elaborada red telesticial, aunque los intentos de reproducir sus datos han sido infructuosos principalmente debido a las dificultades de investigar los especímenes vivos. Los metafísicos duros se enfrentan permanentemente a esta ingrata situación.

Cómo reconocer a los horrendos cazadores:

- ⑨ Los shantaks tienen el cuerpo brillante y achaparrado, además de contar con patas traseras.



Comparación
de tamaño



Una cabeza horrenda

La mayoría de los orificios, crestas y tejidos de esta ilustración representan órganos sensoriales. Las barbas a cada lado de su hocico, por ejemplo, detectan las corrientes de aire, permitiéndoles encontrar a su víctima por las ligeras variaciones de presión causadas por su respiración. Otros órganos perciben el calor, la luz y el color, la conductividad eléctrica, el olor y la masa.

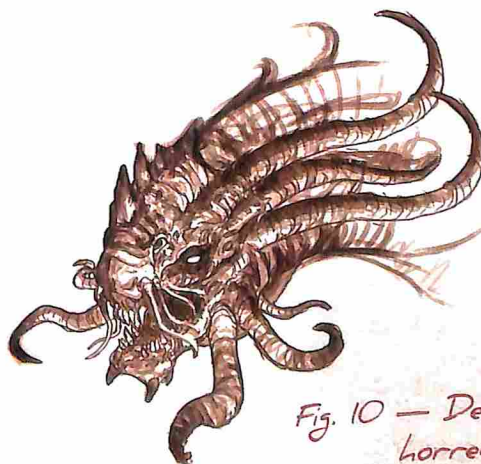


Fig. 10 — Detalle de un horrendo cazador.

Ithaqua, el Wendigo

ᑭᑭᑭᑭᑭᑭ ᑭᑭ ᑭᑭᑭᑭᑭᑭᑭᑭ



...inconcebibles anormalidades furtivamente sugeridas, en una horrible semiconsciencia, con palabras de cuya candidez apenas podemos dudar, hasta que la voz tensa y quebrada del narrador nos impulsa a temer sus sobrecogedoras implicaciones...

—H. P. Lovecraft

I El aullido del Wendigo es inconfundible y quienes lo escuchan jamás lo olvidan. Este enorme ser toscamente humanoide parece caminar con el viento. Solo se encuentra en el lejano norte y generalmente va acompañado de aguanieve o ventiscas heladas.

Aunque a veces se le encuentra solo, a menudo le acompañan una multitud de seres menores. Entre su séquito a veces hay desventurados humanos que, después de un tiempo, son desechados y se les encuentra congelados y semienterrados en la tundra.



Comparación de tamaño

Ithaqua es capaz de transformar formas de vida inferiores en versiones menores de sí mismo para que le sirvan como exploradores, compañeros o en otras tareas inimaginables. En los humanos, esta transformación conlleva la completa destrucción de los pies, inmunidad a las bajas temperaturas e insoportables tendencias caníbales que provocan la locura.

El apelativo *wendigo* o *windigo* es de origen algonquino, originalmente un término para un humano transformado por Ithaqua.

Hábitat: El espacio exterior, llanuras heladas, tundra y terreno alpino. La Tierra, incluso el Ártico, es más cálida de lo que preferiría esta criatura, por lo que no habita aquí permanentemente.

Localización: La Antártida puede parecer una morada propicia para el Wendigo, pero no se hay informes de su presencia en el hemisferio sur por motivos que no están claros. Ithaqua viaja por todo el sistema solar, visitando al menos los mundos más fríos. Puede pasar mucho tiempo en la nube Oort de nuestro sistema, donde se originan los cometas, y también frecuenta al menos otro sistema solar.

Es probable que otros seres similares vivan en la galaxia; Ithaqua puede ser miembro de una especie extremadamente poderosa, cada uno de los cuales posee enormes territorios de uno o más sistemas solares (Hike, 1983).

Vida y hábitos: El Wendigo pasa la mayor parte del tiempo viajando por sus dominios. Viene a la Tierra más a menudo de lo que parecería natural, considerando la alta temperatura del planeta. Tal vez las apetitosas presas disponibles en nuestro planeta le animan a visitarlo con frecuencia.

Cómo reconocer a Ithaqua:

- ⑨ Las semillas estelares de Cthulhu rara vez se asocian con los climas árticos y vuelan únicamente por medio de alas.
- ⑨ Los profundos anormalmente grandes nunca vuelan y siempre se encuentran cerca del mar.

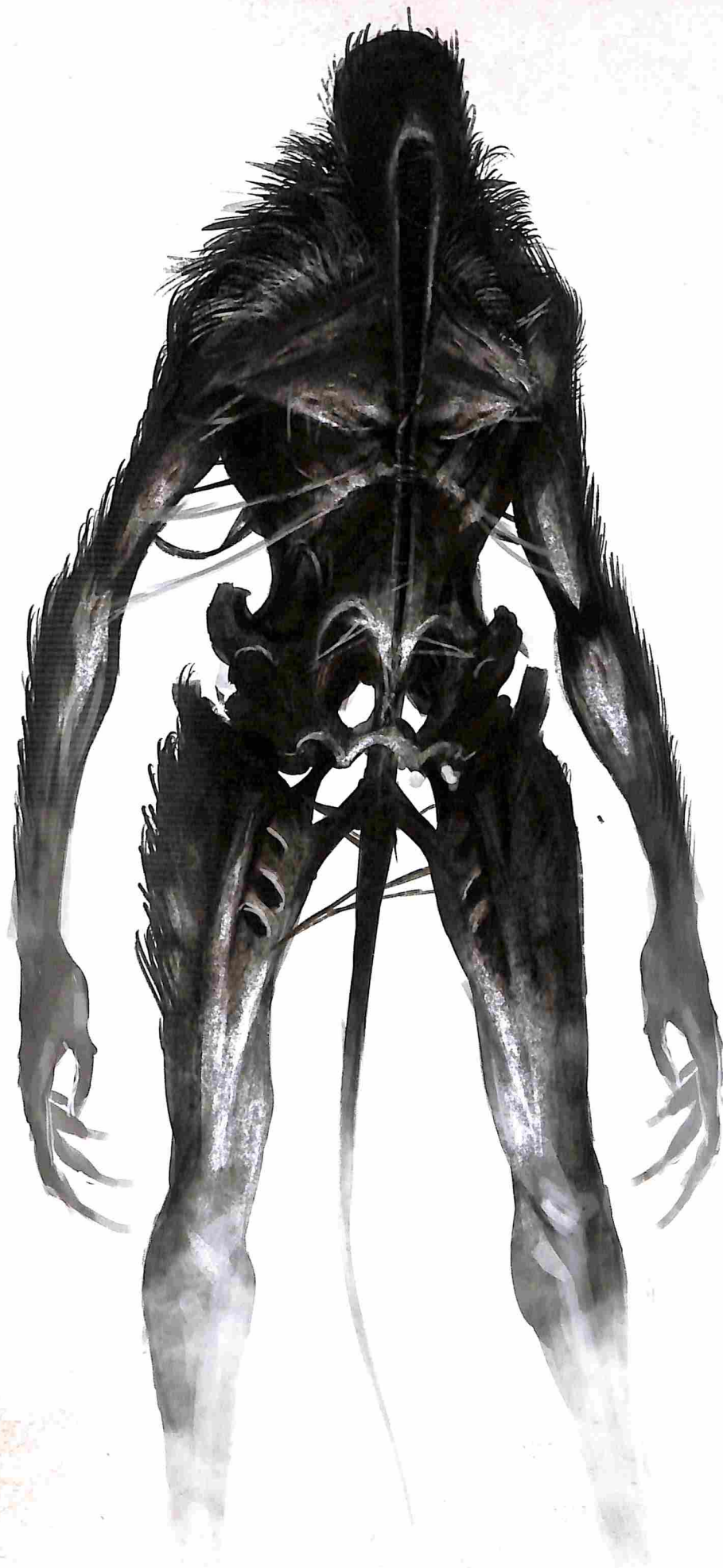


Fig. 11 — Un wendigo
Un humano transformado.
Sus rastros de humanidad
son evidentes, pero el
cambio general es profundo
y visiblemente bestial. Esta
ilustración se basa en la
descripción proporcionada
por un trampero del norte
de Quebec que afirmó haber
sobrevivido a un encuentro
con la criatura.



Nyarlathep

47.(H)X.C.(H)FZF.FX.X.)



Solo para burlarse de él le había señalado Nyarlathep el camino de la salvación que conduce a la maravillosa ciudad del sol poniente; solo para mofarse de él había revelado el negro mensajero el secreto. [...] Pero la locura y la salvaje venganza del vacío son las únicas mercedes que Nyarlathep concede a los presuntuosos...

—H. P. Lovecraft

Nyarlathep, el caos reptante, es la mente y el espíritu de los Dioses Exteriores, aportando personalidad a su poder. Puede interactuar inteligentemente con otros seres menores, mientras que el resto de los Dioses Exteriores solo pueden destruir. Nyarlathep es capaz de recompensar o castigar, y muchas especies inteligentes sirven y adoran a los Dioses Exteriores para conseguir su favor.

Nyarlathep utiliza diferentes formas para distintos propósitos y tiene una forma parecida a la de los humanos para tratar con ellos. La mayoría de sus planes y propósitos son malignos para los humanos y parecería que la humanidad, al menos en su actual estado de cordura, es poco adecuada para él.

Hábitat: Más allá del espacio y el tiempo; a menudo con Azathoth.

Localización: Este ser ha visitado todas las épocas y lugares.

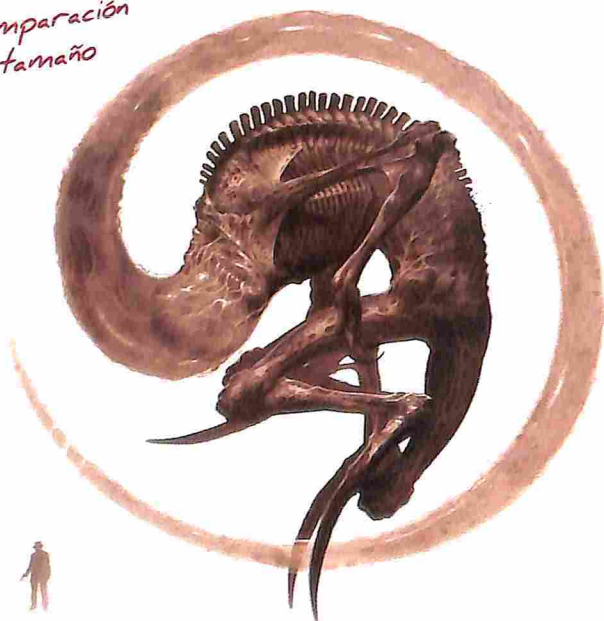
Vida y hábitos: Nyarlathep hace cumplir la voluntad de los Dioses Exteriores por diversos medios, principalmente reclutando la ayuda de fuerzas locales. Cuando necesita un poder absoluto, recurre a la fuerza de sus poderosos amos.

Cómo reconocer a Nyarlathep:

Estas son algunas de las formas que adopta Nyarlathep en la Tierra:

- ⑤ El Faraón Negro, un tipo moreno de compleción media y altura normal que puede llevar ropa moderna.
- ⑤ El Hombre Negro, un hombre alto, delgado, sin pelo, con la piel negra como el ébano, rasgos caucásicos y pies con pezuñas, que lleva como única prenda una túnica informe de pesada tela negra.
- ⑤ El aullador en la oscuridad, una monstruosidad de tres patas que a menudo aparece aullando a la Luna con propósitos indescriptibles.
- ⑤ El que acecha en la oscuridad, una gigantesca criatura de alas negras con un ojo ardiente de tres lóbulos como único rasgo facial y alas bordeadas de zarcillos que gotean ácido, una peligrosa y violenta forma que, supuestamente, puede disiparse con una luz brillante.
- ⑤ La mujer abotargada, un ser de casi trescientos kilos y más de dos metros de altura que se parece vagamente a una mujer humana obesa, con tentáculos en lugar de brazos y nariz, cinco bocas con un arco de cupido perfecto pero estropeadas por horribles racimos de grandes colmillos y que lleva una túnica amarilla y negra de un material parecido a la seda fina, de cuyo cinturón cuelgan seis hoces y el místico Abanico Negro.

Comparación de tamaño



Otra forma

Esta manifestación poco común de Nyarlathep aparece cuando posee el cuerpo de alguien que se atreve a llevar a cabo un Contacto. Cuando el Contacto termina, Nyarlathep se va y la víctima retoma el control de su cuerpo, que ahora está permanentemente convertido en esta forma monstruosa.

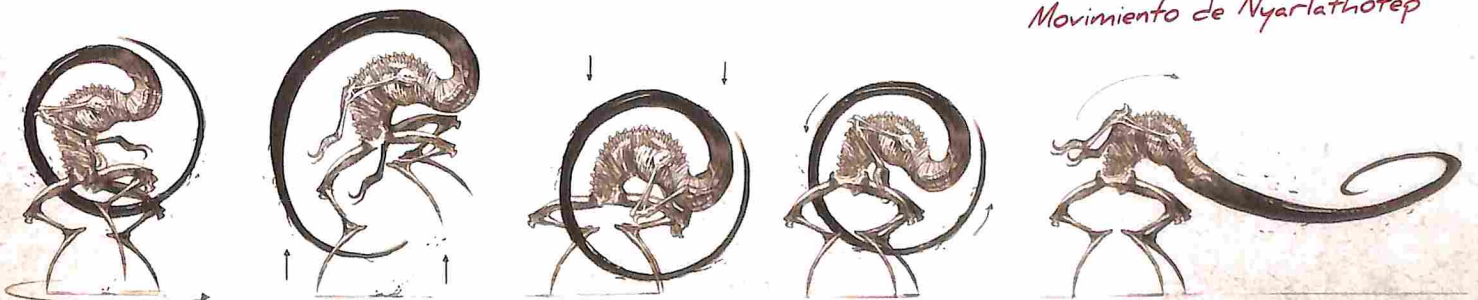


Fig. 12 — El «demonio oscuro».



NY

Movimiento de Nyarlathotep



Perro de Tíndalos



No es extraño que exista una literatura en torno al terror cósmico. Siempre la ha habido y siempre la habrá; y no hay mejor prueba de su persistente vigor que el impulso que de cuando en cuando mueve a escritores de tendencias totalmente opuestas a practicarla en relatos aislados, como para liberar la mente de alguna figura fantasmal que de otro modo les atormentaría.

—H. P. Lovecraft

Los perros de Tíndalos son unos horrendos cuadrúpedos que se manifiestan a través de los ángulos de las esquinas de habitaciones en estructuras terrestres, lanzándose a través del tiempo y el espacio para atacar al ser del que desean alimentarse. Los ejemplares típicos tienen una lengua larga y sinuosa que gotea una sustancia pútrida similar a un pus azul.

Francamente, estas criaturas están más allá de la comprensión y la evaluación normal humanas. Aunque así lo parezca, no son criaturas orgánicas, sino una manifestación del principio de la percepción conocida por los humanos como «inmundicia». La inmundicia es un eje organizativo hipergeométrico compartido por muchas de las entidades descritas en esta guía de campo; como concepto, la inmundicia es incómodamente difícil de describir, ya que los humanos identificamos los estados de la existencia como elementos definidos más que como policúmulos.

Pero, como bien indica Isinwyll (1987), describir simplemente a los perros de Tíndalos como singularidades de repugnancia y hambre aterradoras no nos hace más pobres, sobre todo si tenemos en cuenta cómo sería la humanidad si nuestra comprensión de estos seres fuera más precisa, ¡o más empática!

Hábitat: Los ángulos de tiempo en un pasado extremadamente distante; se han presentado pruebas no concluyentes de que su existencia precede a las galaxias (Hike, 1983).

Localización: El pasado lejano. Sin embargo, si les impulsa el hambre o algún otro propósito maligno, pueden visitar cualquier momento y casi cualquier lugar.

Vida y hábitos: Algún factor psíquico o rasgo inherente en los humanos y algunas otras formas de vida atrae a los perros de Tíndalos, de los cuales está claro que se alimentan. Si este factor desconocido no fuera necesario para su supervivencia, la especie no sería verdaderamente depredadora.

Los perros de Tíndalos solo pueden manifestarse a través de un ángulo de noventa grados o menos. Si este ángulo está formado por una esquina de una habitación, una grieta en una formación rocosa o una hoja doblada es irrelevante. Su aparición se manifiesta a través de nubes de vapor que salen del ángulo elegido, seguidas rápidamente por la formación del perro.

No se sabe nada acerca de su ciclo vital, si es que lo tienen, ni se han recabado pruebas físicas significativas de las varias docenas de ataques registrados (Wailing, 1982).

Cómo reconocer a los perros de Tíndalos:

- ⑨ Los vagabundos dimensionales son bípedos y no están obligados a formarse en las esquinas.

Técnica de alimentación

El glossus, o «lengua» de los perros de Tindalos es su órgano de alimentación principal. El glossus es largo, cilíndrico, hueco y está reforzado con una sustancia parecida al hueso. La punta ahusada se clava en la víctima para consumir su esencia vital.

Comparación de tamaño.



Fig. 13 — El glossus de un perro de Tindalos.

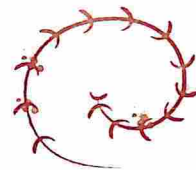
P

Movimiento



Pólipo volante

ተደራሰብ ለሰላም ለሰላም



Poseían una constitución solo parcialmente material [...] [y] podían desplazarse por el aire, a pesar de carecer de alas [...] A lo sumo, se hacían alusiones veladas a su proteica plasticidad, y a que atravesaban temporadas en las que se hacían invisibles.

—H. P. Lovecraft

Podemos reconocer a los pólipos volantes por sus períodos irregulares de invisibilidad y por la monstruosa plasticidad de su forma. También emiten un continuo silbido, que fija su ubicación aproximada incluso cuando estos malévolos seres son invisibles.

La raza de los pólipos volantes descendió originalmente del espacio para cazar la incipiente vida terrestre, construyendo ciudades sin ventanas en oscuras torres de basalto. Finalmente fueron combatidos y derrotados por la Gran Raza, que los obligó a permanecer bajo tierra, donde los pólipos se hicieron fuertes y numerosos, prefiriendo finalmente ese entorno a la superficie. A veces salen de las profundidades, pero durante la época de la humanidad han estado inactivos.

Las investigaciones de la Gran Raza indican que los pólipos se extinguirán de la Tierra en algún momento tras la desaparición de la humanidad.

Hábitat: En la era Paleozoica, los pólipos volantes vivían y prosperaban en el mundo de la superficie. Actualmente solo se encuentran en cavernas subterráneas; probablemente las condiciones de la superficie han cambiado tanto que la especie ahora prefiere la vida subterránea.

Localización: Grandes cavernas subterráneas en todo el mundo. Los pólipos no habitan en la mayoría de las cavernas conocidas por la humanidad, ya que los desafortunados descubridores de las moradas de los pólipos rara vez logran informar de sus hallazgos. Se originaron en algún lugar de las estrellas; donde posiblemente aún tengan parientes.

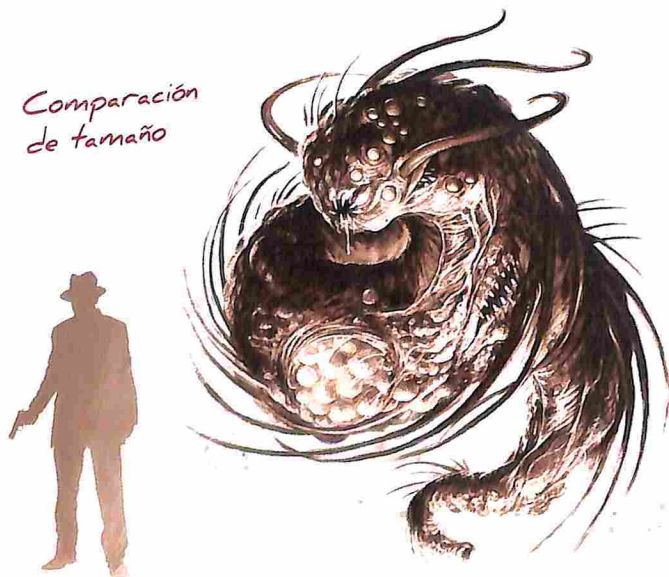
Vida y hábitos: Los pólipos volantes se alimentan cruelmente de cualquier organismo que puedan atrapar, usando fuertes vientos para cazar y en la guerra. La presencia de pólipos, de hecho, puede comprobarse fácilmente gracias al inusual comportamiento del viento: succionando en lugar de soplar, serpenteando alrededor de los obstáculos en lugar de quedar bloqueado y causando otros efectos anómalos similares.

Las huellas de un pólipo volante son cinco marcas circulares de dedos, distinguibles fácilmente de las de casi cualquier otro organismo.

Cómo reconocer a los pólipos volantes:

- ⑨ Los pólipos volantes pueden reconocerse por los continuos lapsos de invisibilidad, una característica que comparten con pocos organismos.
- ⑨ Los vampiros estelares emiten sonidos de risa o burla, muy diferentes a los espeluznantes silbidos de los pólipos volantes.
- ⑨ Las flautas de los servidores emiten sonidos dementes, sin inteligencia ni insinuación, y no forman piernas ni vuelan.
- ⑨ Las semillas informes son de color negro.

Comparación
de tamaño





P

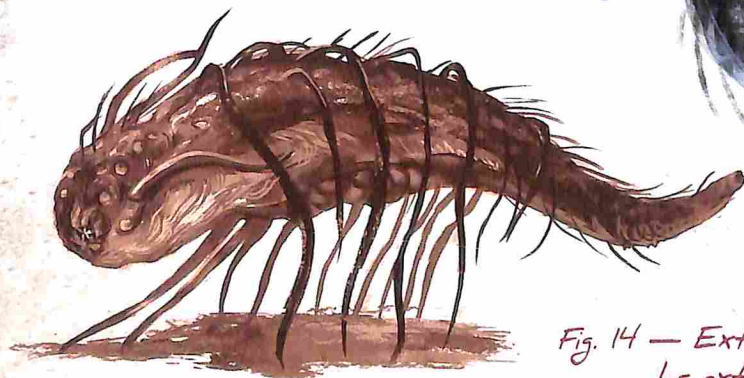


Fig. 14 — Extensión de las extremidades.

Movimiento terrestre

El pólipo expulsa sus extremidades de cinco dedos para sostenerse o para moverse sin volar, a menudo caminando distancias considerables.

Profundo



Brincaban de manera irregular, unas veces erguidos otras a cuatro patas. Su voz era una especie de aullido o graznido [...] un lenguaje con todos los matices de expresión que les faltaban a sus semblantes impasibles.

—H. P. Lovecraft

Los profundos son seres que viven en el océano y se asemejan vagamente a un híbrido entre un pez y una rana. Tienen branquias, pero también pueden respirar aire y sobrevivir fuera del agua indefinidamente. Por lo general son de un color verde azulado con el vientre pálido. En tierra, pueden caminar con las cuatro extremidades o solo con las patas traseras. Nadan con sus patas palmeadas, como si fueran aletas. De cerca se puede notar que los profundos emiten un nauseabundo hedor a pescado.

Cuando un profundo se aparea con una criatura de otra especie, la descendencia híbrida al principio se parece a un miembro común de la especie no profunda, pero se va degenerando, convirtiéndose interna y externamente en un profundo hasta que, con el tiempo, esta descendencia experimenta el cambio y (si vive en tierra) regresa al mar para ocupar su lugar en la sociedad submarina. Se sabe que los profundos se han reproducido con éxito con humanos y delfines, aunque la metamorfosis toma más tiempo en estos últimos, probablemente porque las estructuras óseas son muy diferentes.

No todos los híbridos del profundo completan la metamorfosis. Pequeñas variaciones en el medio ambiente o la genética afectan en gran medida al proceso.

Ningún profundo muere de forma natural. Cuanto más tiempo viven, más crecen, pudiendo llegar a ser excepcionalmente grandes. Por el contrario, los profundos hambrientos se encogen, metabolizando el tejido muscular y óseo. La desnutrición prolongada puede reducir a un profundo al tamaño de una rana, necesitando varias semanas

de alimentación abundante para recuperar su masa normal (d'Erlette, 1959).

Hábitat: Bajo el mar, especialmente en las plataformas continentales de climas templados y tropicales a profundidades de aproximadamente seiscientos metros.

Localización: Se encuentran en todos los océanos y a lo largo de la costa de la mayoría de los continentes. Aparentemente, los profundos son nativos de la Tierra, aunque su evolución sigue siendo un misterio.

Vida y hábitos: Estos vertebrados carnívoros acuáticos son inteligentes y se jactan de tener una gran civilización. Viven en ciudades submarinas, cuidando de bancos de peces y llevando a cabo sofisticadas manipulaciones de poblaciones humanas locales seleccionadas. Gracias a su patrón cromosómico único y flexible, habitualmente se reproducen satisfactoriamente con diferentes especies.

Cómo reconocer a los profundos:

- ⑨ Los vagabundos dimensionales tienen unas proporciones bastante diferentes, con los brazos mucho más largos y la piel suelta y arrugada.
- ⑨ Los ghaists se mueven dando saltos y nunca se ponen a cuatro patas.
- ⑨ Los gules hieden a moho y tierra vieja.
- ⑨ Los profundos de mayor tamaño se parecen ligeramente a Ithaqua, pero este siempre va acompañado de un frío extremo y carece de aletas y branquias.

Comparación
de tamaño

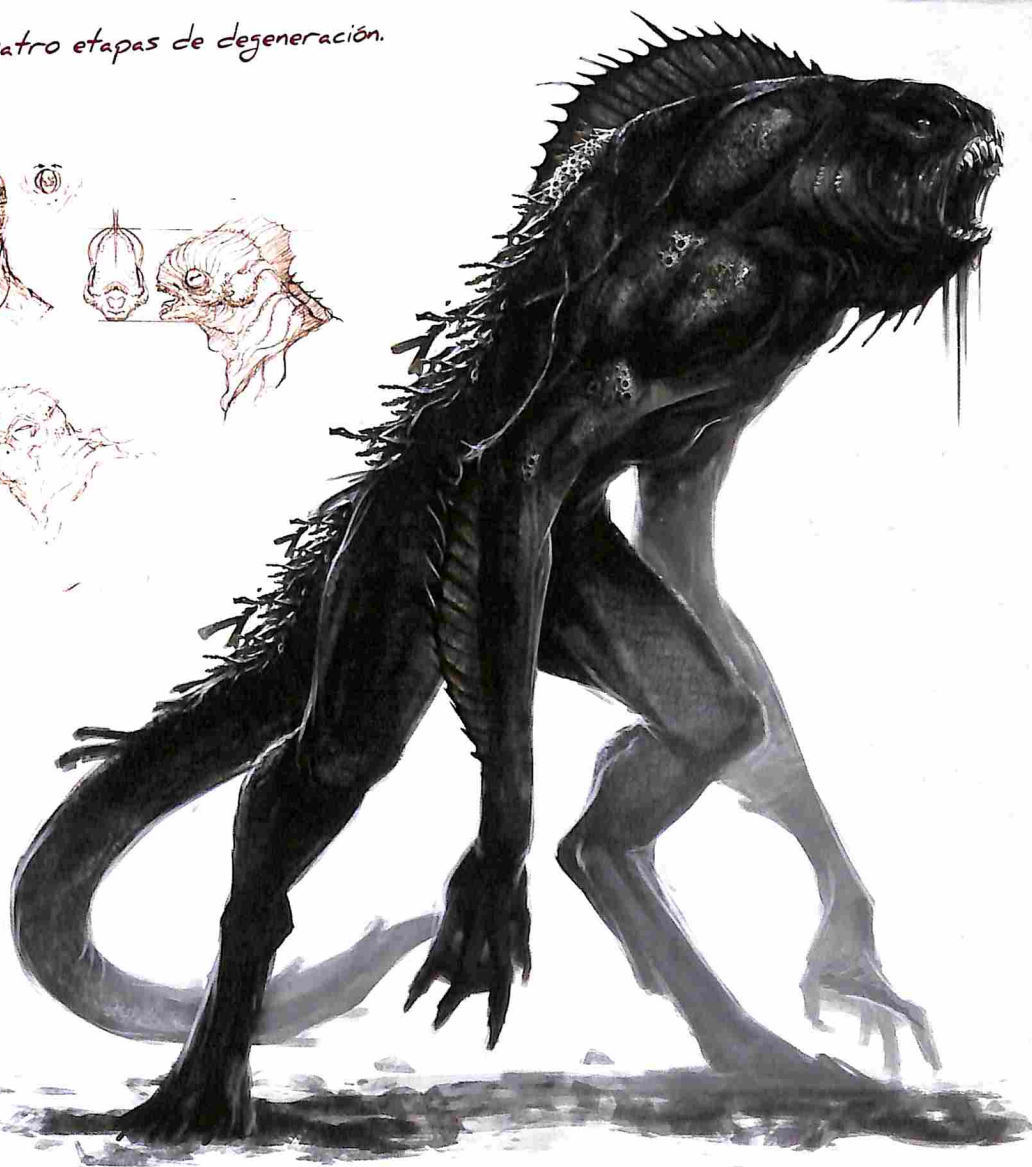
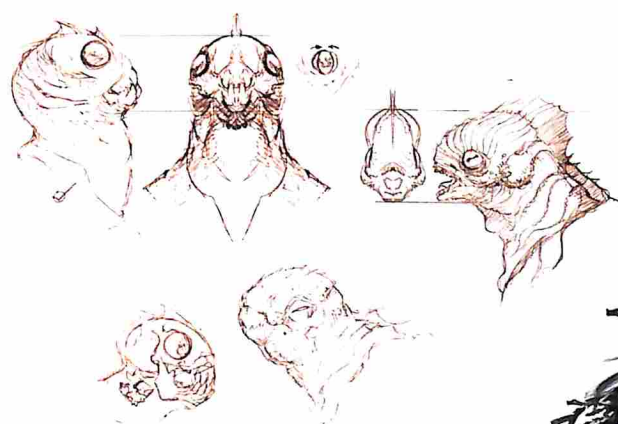


El «aspecto de Innsmouth»

Degeneración progresiva causada por la corrupción genética de los profundos. A los 34 años, el humano está casi listo para «el cambio». La piel se desprende, las orejas han sido reabsorbidas y la nariz pronto se caerá.



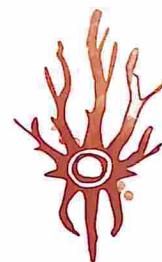
Fig. 15 — Cuatro etapas de degeneración.



Movimiento



འཇིག་རྟེན་སྒྲོལ་བཤུགས་ཀྱི་མཆོད་ཀྱི་ཁྱེད་ཀྱི་ཕྱི་ལོ་



—H. P. Lovecraft

Los retoños oscuros suele tener una forma parecida a la de un árbol, con varias patas corpulentas, como pezuñas, que sostienen un cuerpo robusto desfigurado por fauces abiertas que gotean una sustancia viscosa. El cuerpo está coronado por una masa de tentáculos de varios tamaños, incluyendo siempre cuatro grandes y gruesos como el tronco de un árbol.

Hábitat: Los retoños oscuros suelen encontrarse en regiones con mucha vegetación, como bosques y pantanos, donde es más probable que su forma les permita obtener una mejor cobertura para la caza. Un análisis preliminar (Isinwyll, 1986) sugiere que aparecen con mayor frecuencia en los climas templados y subtropicales de la Tierra.

Localización: Se encuentran en todo el mundo, especialmente donde la secta de Shub-Niggurath aún perdura. Es probable que los retoños oscuros se originaran en uno o más mundos alienígenas y no se ha demostrado que ninguno sea

nativo de la Tierra. Estas criaturas solo viven de forma natural en nuestro planeta durante algunos años.

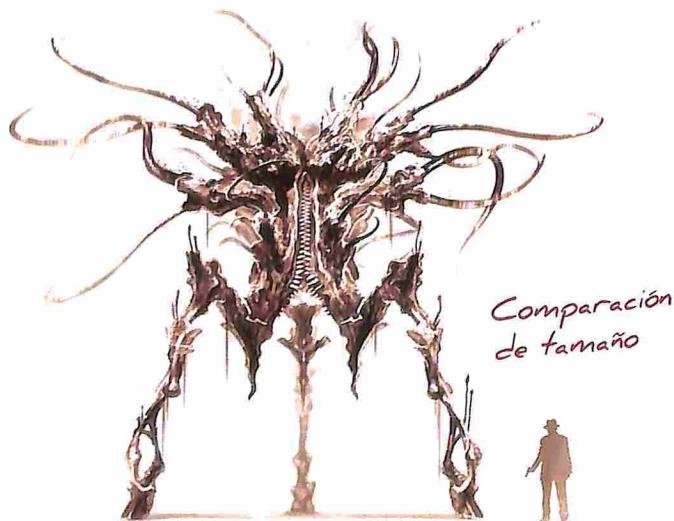
Vida y hábitos: Aunque son inteligentes, los retoños oscuros a menudo están solos. Se alimentan de los fluidos corporales y los órganos internos de los desafortunados seres vivos que quedan al alcance de sus poderosos tentáculos. Normalmente (Isinwyll, 1987), esperan inmóviles a sus presas y, tras alimentarse, se desplazan rápidamente a otro lugar para repetir la misma pauta. Existen varios casos conocidos de retoños oscuros que han rastreado y atrapado a sus víctimas; tal vez estos retoños oscuros estaban particularmente hambrientos o bajo una poderosa compulsión.

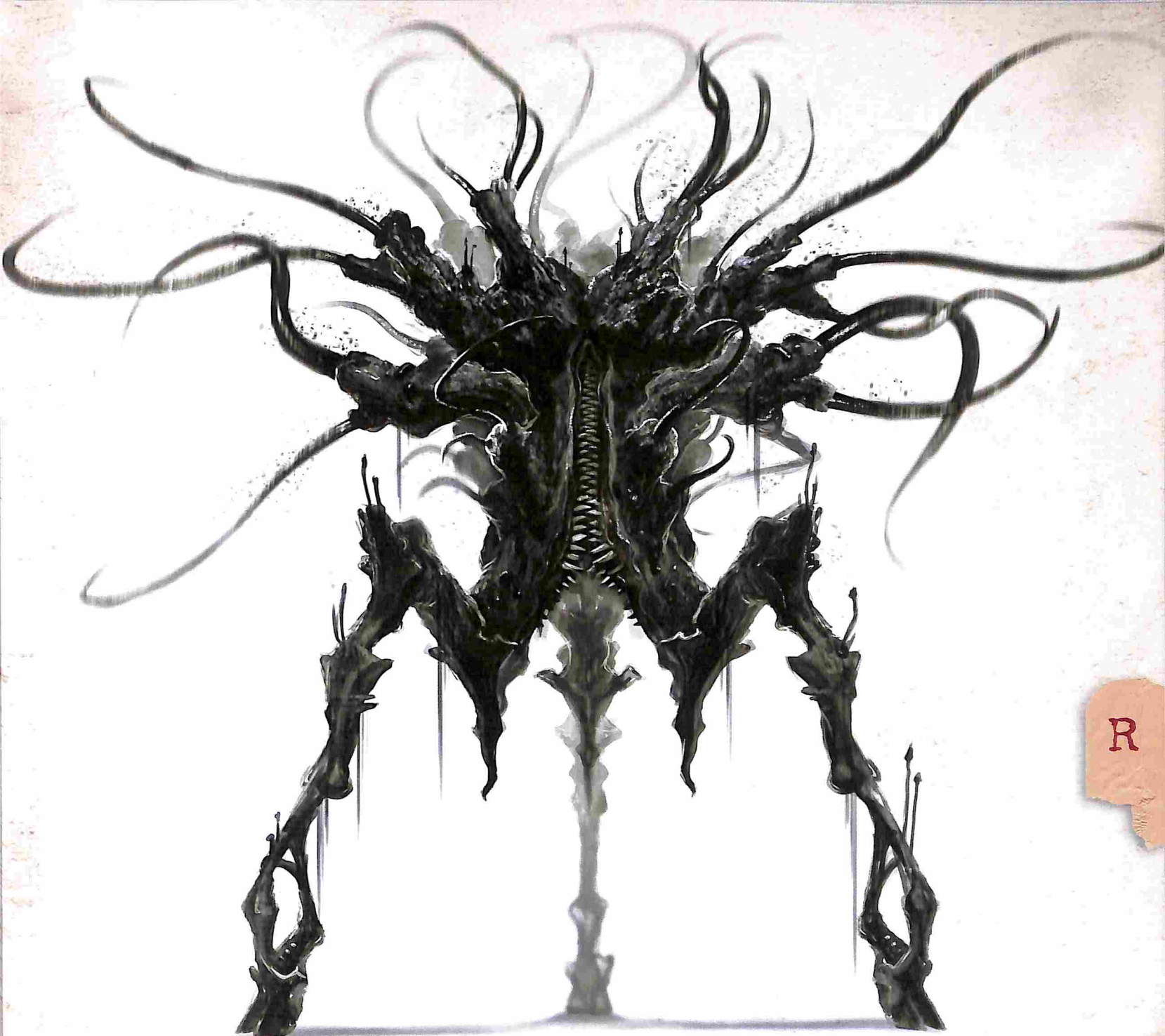
Estos seres no se reproducen en la Tierra y no se sabe nada de sus hábitos de reproducción, si es que los tienen. Es posible que todos hayan sido creados por Shub-Niggurath y no tengan la necesidad ni la capacidad de reproducirse. Sin embargo, esto parece poco probable, en vista del reciente testimonio (Isinwyll, 1981) de la participación de los retosños oscuros en los rituales prehistóricos de fertilidad de los humanos: el poder mítico que se atribuye tradicionalmente a los bosques y árboles: el árbol de la vida, el árbol andante, etc., son símbolos importantes.

Se especula que pueden existir variantes de la forma conocida de los retoños oscuros, aunque nadie puede afirmarlo con seguridad.

Cómo reconocer a los retoños oscuros:

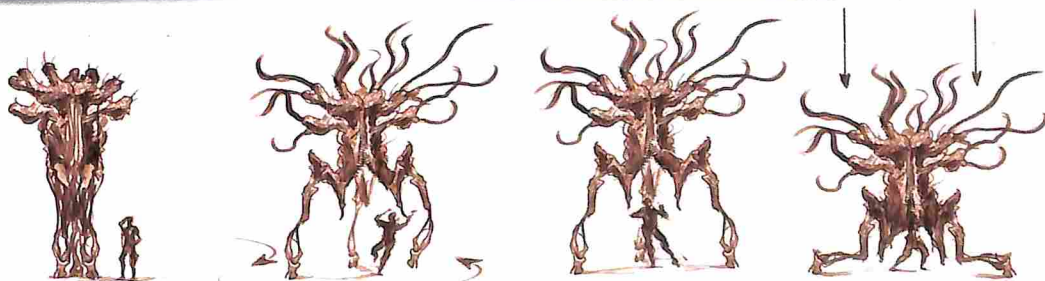
- ⑨ Los chthonians carecen de patas.
- ⑨ Las semillas estelares de Cthulhu son más grandes y tienen cabeza.
- ⑨ Shub-Niggurath es más grande y tiene una forma mucho más indefinida.





R

Fig. 16 — El ataque de un retoño oscuro.



Articulación de las patas

Aunque el retoño oscuro típico tiene el tronco y las patas de casi dos metros y medio y una altura total de unos seis o siete metros con los tentáculos extendidos, el tamaño de estas criaturas es ilimitado. Se han encontrado a especímenes de algo más de veinte metros.

Las patas de los retoños oscuros se retraen cuando avanzan y, a la vez que bajan los pies, también se extienden lateralmente para soportar su peso.

Semilla estelar de Cthulhu

ᠮᠣᠩᠭᠤᠯᠠᠭ ᠰᠡᠮᠢᠯᠠ ᠶ᠋ᠢᠨ ᠴᠢᠲᠢᠯᠠᠬᠤ
ᠰᠡᠮᠢᠯᠠ ᠶ᠋ᠢᠨ ᠴᠢᠲᠢᠯᠠᠬᠤ



No hay palabras para expresar [...] tan abominables contradicciones de la materia, la fuerza y el orden cósmico. ¡Una montaña andando o dando tumbos! [...] [El] engendro de las estrellas siderales, se levantaba de su tumba para reclamar lo que le correspondía. Las estrellas volvían a ser favorables.

—H. P. Lovecraft

Cthulhu es el más famoso de una especie que llegó a la Tierra hace cientos de millones de años. Estas entidades son de color verde gelatinoso y tienen dos posibles formas: enormes seres parecidos a pulpos, o entidades hinchadas con alas y garras como las de un dragón, y rostros cubiertos por barbillas. El propio Cthulhu tiene esta última forma.

Tales semillas son extraordinariamente plásticas y pueden cambiar de forma rápida y drásticamente. Las extremidades individuales de su cuerpo siempre permanecen identificables, aunque pueden estar distorsionadas, atrofiadas o hipertrofiadas.

Hábitat: Aunque el agua no les hace ningún daño, Cthulhu y su clan son considerados tradicionalmente, pero incorrectamente, seres marinos, pero su hábitat principal es terrestre. Son entidades de gran poder que pueden viajar por el espacio a voluntad saltando de un mundo a otro.

Localización: Estos seres siguen un inexplicable ciclo cósmico de actividad e inactividad. En este momento casi toda la raza está en animación suspendida, descansando hasta el final del ciclo actual, momento en el que podrán volver a vivir. Existen pruebas de que el nuevo ciclo se está acercando.

Vida y hábitos: Mientras duermen solo pueden emprender acciones mentales como transmitir sueños o instrucciones telepáticas. Supuestamente, cuando despierten a la vida activa, Cthulhu y su raza pretenden restablecer la civilización que poseían en la antigüedad. La mayor parte de la raza parece haber vivido en una sola ciudad inmensa que una vez cubrió gran parte del Pacífico Sur. Actualmente ellos y su ciudad, R'lyeh, están enterrados bajo miles de metros de agua y cientos de metros de limo y piedra. Se desconocen los hábitos reproductivos de esta especie, aunque podrían procrear mediante la mitosis. Si esta suposición es cierta, los millones de habitantes de R'lyeh podrían ser descendientes del propio Cthulhu.

Cómo reconocer a las semillas estelares de Cthulhu:

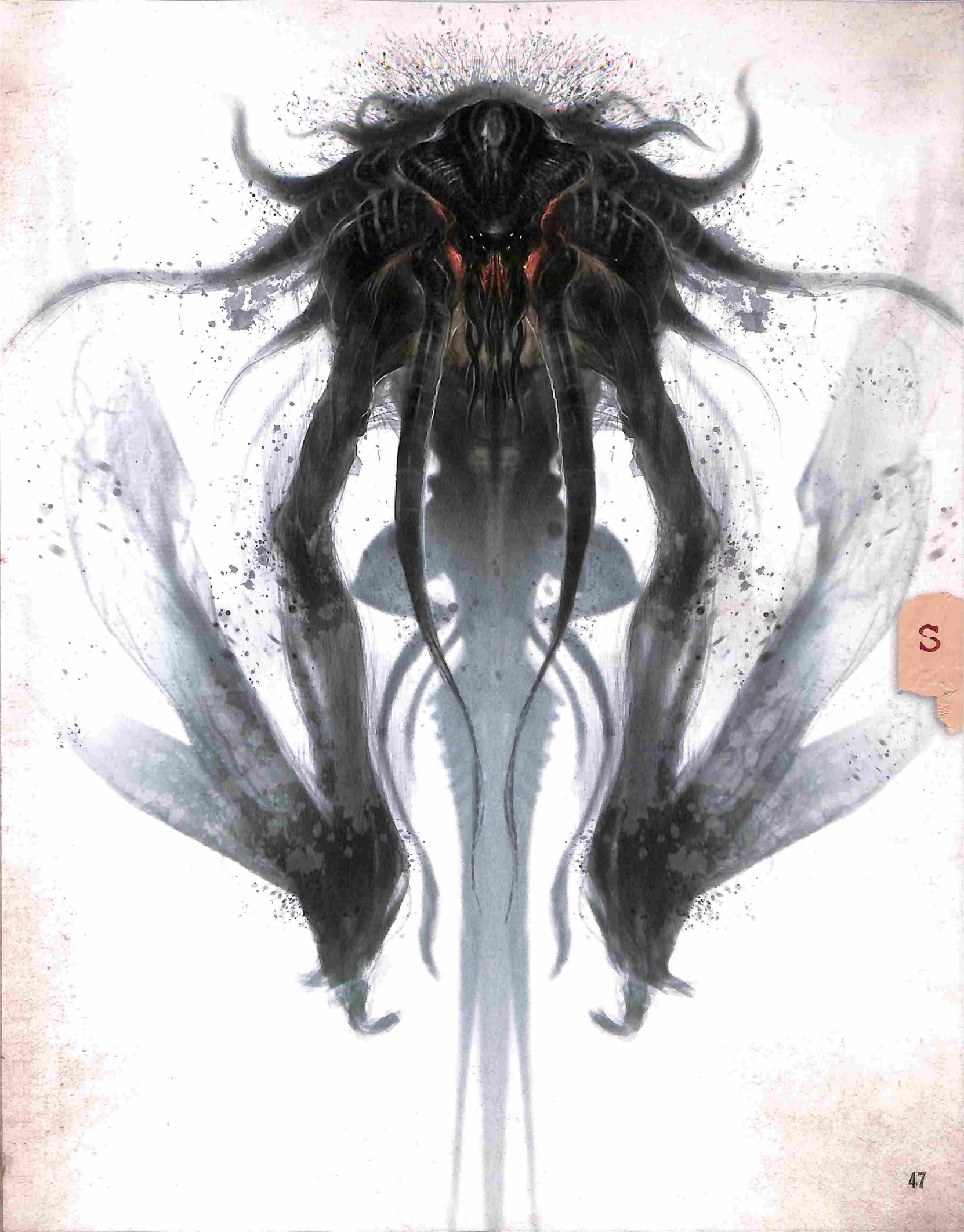
- ⑤ Los chthonians no tienen alas ni ninguna otra extremidad.
- ⑤ Los retoños oscuros son más pequeños y no tienen una estructura definida como cabeza.
- ⑤ Los pólipos volantes son más pequeños, les acompañan ruidos silbantes y mantienen lapsos temporales de invisibilidad.
- ⑤ Ithaqua carece de tentáculos, está restringido a climas fríos y vuela sin alas.
- ⑤ Los servidores de los Dioses Exteriores son mucho más pequeños, carecen de alas y generalmente se desplazan rodando.

Vuelo

Para volar, las semillas deben transferir la mayor parte de su masa a las alas.

Comparación de tamaño





3

Semilla informe



Encontraron seres vivos [...] [que] veneraban efigies de ónice y basalto de Tsathoggua. Pero no eran sapos como Tsathoggua. Nada más lejos: eran masas amorfas de viscoso limo negro que asumían temporales formas para diversos propósitos. Los exploradores de K'n-yan no se detuvieron para observaciones detalladas, y [...] sellaron el pasadizo.

—H. P. Lovecraft

Estos organismos están asociados con la adoración de la entidad conocida como Tsathoggua. Una semilla informe es una entidad negra que puede cambiar de forma con gran rapidez, creando piernas, dientes, cabezas, ojos y alas, produciendo formas temporales según la necesidad del momento.

Aunque sus artilugios de piedra revelan una inteligencia al nivel humano, nunca se ha logrado una comunicación directa con estos despiadados seres. Puesto que son inmunes a las armas físicas ordinarias, los investigadores se han mostrado reacios a exponerse a un contacto prolongado con estas extrañas criaturas.

Hábitat: Principalmente bajo tierra. Construyen canales de piedra a lo largo de los que desplazan sus cuerpos viscosos con gran rapidez. Hasta ahora, las pruebas (Wasling, 1984) indican que su zona habitable se encuentra exclusivamente en la corteza terrestre, posiblemente incluso limitada a la piedra caliza y otros depósitos orgánicos.

Localización: Las semillas informes dominan la oscura caverna de N'kai y, probablemente, también habitan otros sistemas de cuevas. Puesto que se desconoce si esta especie evolucionó en la Tierra, tampoco se sabe si hay semillas informes en otros planetas.

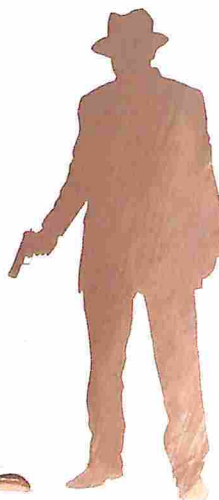
Vida y hábitos: Se alimentan de una amplia variedad de sustancias. Principalmente metabolizan desechos orgánicos, pero también devoran animales, plantas y hongos vivos cuando están disponibles.

Se sabe poco sobre su reproducción o esperanza de vida, aunque las estructuras de calcita del tamaño de un puño descubiertas en N'kai (Dannseys, 1987) podrían proporcionar algunas respuestas, siempre y cuando los genetistas sean capaces de descifrarlas.

Cómo reconocer a las semillas informes:

- ⑨ Azathoth es mucho más grande y siempre le acompañan seres menores.
- ⑨ Los pólipos volantes normalmente alternan entre la visibilidad y la invisibilidad, y a menudo se elevan del suelo para realizar breves vuelos.
- ⑨ Las bestias lunares son de color pálido, no negras.
- ⑨ Los servidores de los Dioses Exteriores tocan música demoníaca, mientras que las semillas informes generalmente son silenciosas.
- ⑨ Los shoggoths se mueven rodando o rezumando, en lugar de formar y reformar patas rápidamente.

Comparación de tamaño



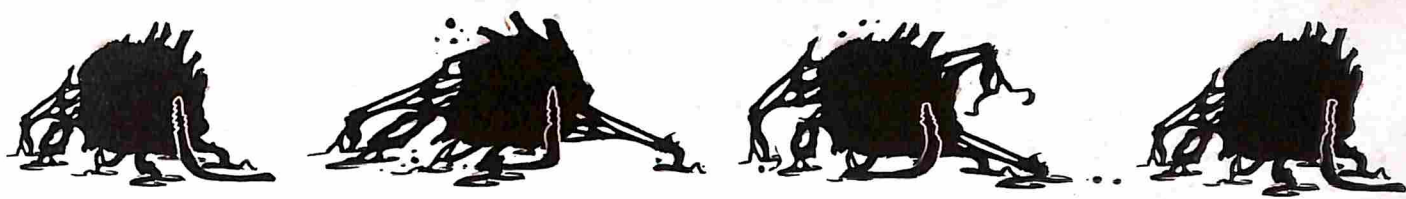
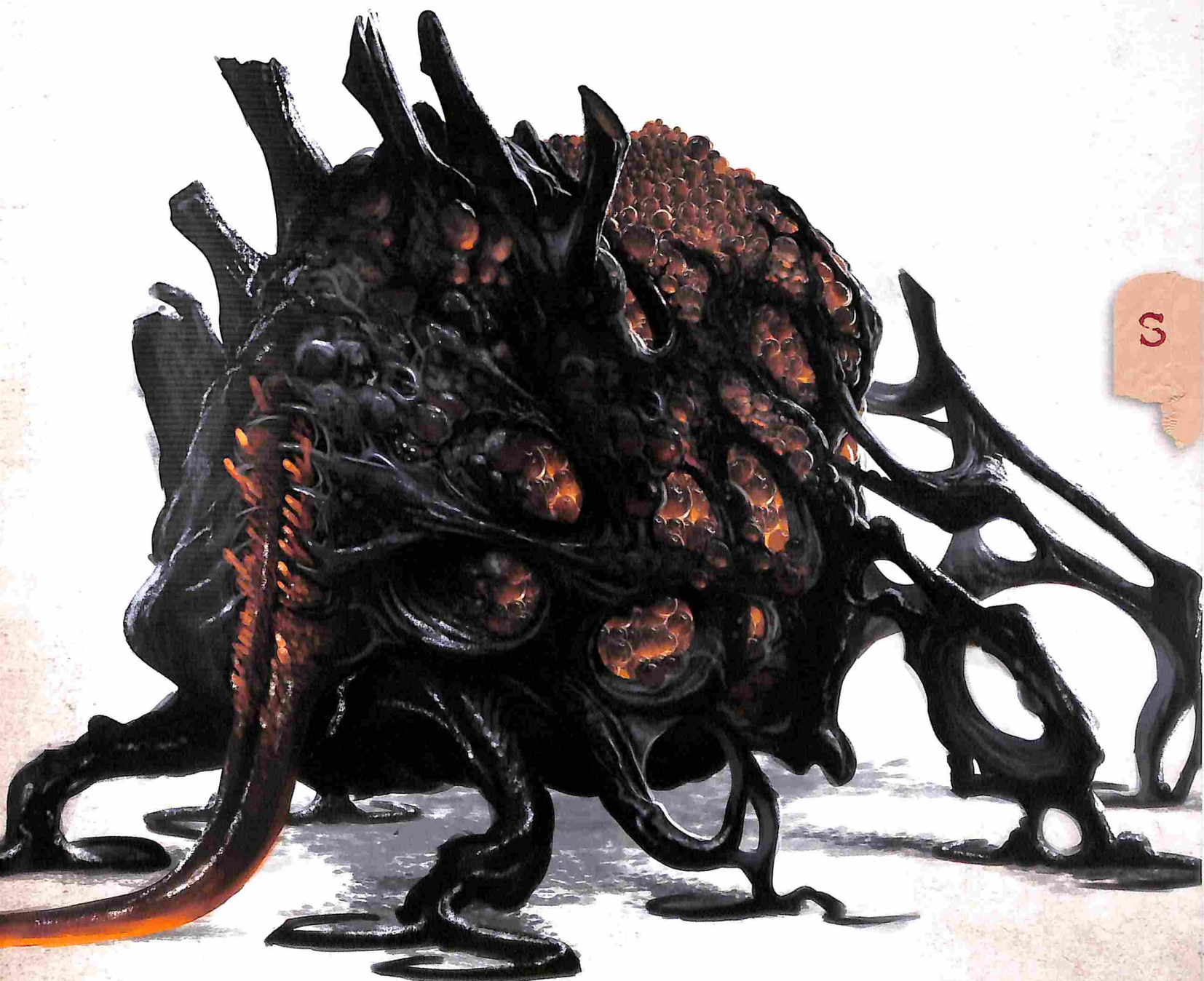


Fig. 17 — Etapas del movimiento hacia adelante.

Movimiento

Los apéndices de la superficie superior del ser lo empujan hacia adelante y, a medida que se mueve, brotan nuevos apéndices por detrás. El diagrama no transmite la velocidad de esta criatura, que puede alcanzar más de treinta kilómetros por hora en largas distancias.



...un bulto amorfo, achaparrado, que tocaba la flauta de modo repugnante, [...] [con] unas notas apagadas en la fétida oscuridad, [...] no producía calor, sino únicamente la viscosidad de la muerte y la corrupción.

Los servidores de los Dioses Exteriores son un trozo de carne provisto de tentáculos con rasgos que recuerdan a los de una rana o un pulpo. Estos seres casi siempre llevan un instrumento musical que podríamos llamar «flauta», a falta de un nombre mejor, y que casi siempre están tocando.

Hábitat: Más allá del espacio y el tiempo. Habitualmente se encuentran en el trono de Azathoth y en lugares habitados por entidades transcósmicas extremadamente poderosas.

Localización: Dondequiera que les envíen. Los servidores son entidades extremadamente resistentes que parecen ser inmunes a las vicisitudes del clima, la temperatura, la atmósfera y otros factores ambientales.

Vida y hábitos: Los servidores generalmente acompañan a un ser mucho más grande. A veces actúan por sí mismos para ayudar a organizar la adoración de los seres que parecen ser sus amos.

Aunque se les llama servidores, no está claro qué relación tienen con los seres de mayor tamaño a los que supuestamente siguen. Tal vez la especie es parásita o simbiótica en lugar de asistente (Dannseys, 1978). Si esto es cierto, su gran inteligencia y aptitud para las ciencias ocultas probablemente propician que fomenten el desarrollo y la adoración de su ser anfitrión.

Los servidores son adeptos a la práctica de las ciencias ocultas y esto, sumado a su robustez física, hace que sean extremadamente difíciles de dañar. Todo observador debe prepararse cuidadosamente para cualquier contingencia posible, llevar el equipo adecuado y tener más de una ruta de escape preparada.

Cómo reconocer a los servidores de los Dioses Exteriores:

- ⑨ Los chthonians son mucho más grandes y se acompañan de cánticos, en lugar de sonidos de flauta.
- ⑨ Cthulhu y sus semillas son mucho más grandes y siempre de color verdoso.
- ⑨ Los pólipos volantes pueden volar y, con frecuencia, son más o menos invisibles.
- ⑨ Las semillas informes son de color negro.
- ⑨ Las bestias lunares no tienen tentáculos, excepto por sus rosados órganos sensoriales, que siempre se encuentran en la punta del hocico.
- ⑨ Los shoggoths están constantemente burbujeando y formando y reformando ojos u otros órganos.



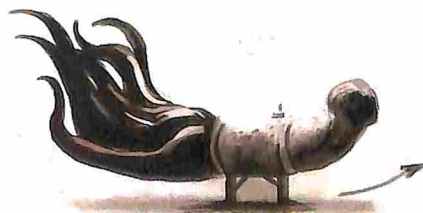
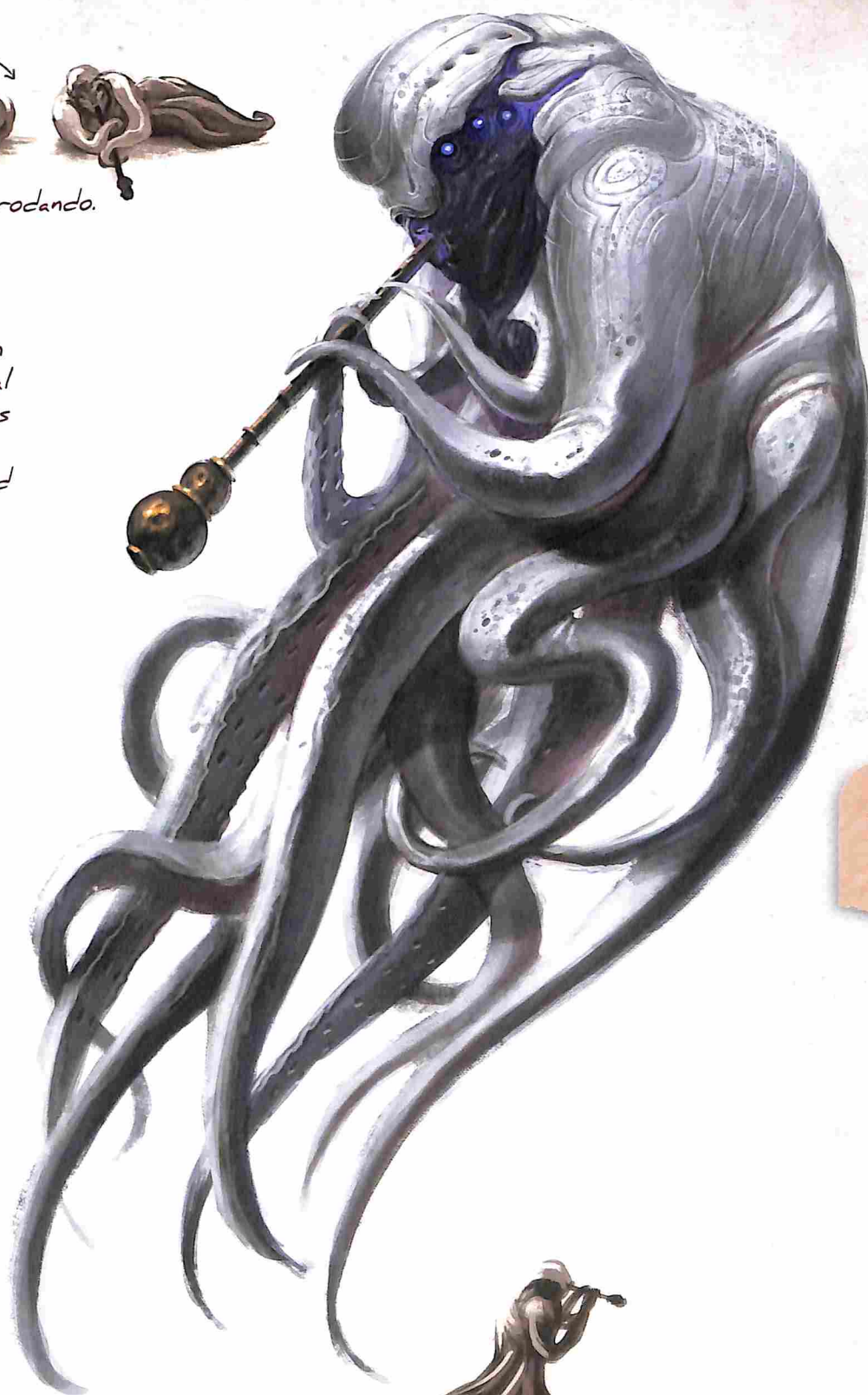


Fig. 18 — Un servidor rodando.

Movimiento

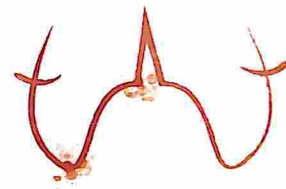
Los servidores generalmente se mueven rodando, agarrándose al suelo con sus tentáculos para posicionarse y avanzar a una velocidad moderada.

La flauta de un servidor



Shantak

ᑭᑭᑭᑭᑭᑭᑭᑭ



No se trataba de pájaros o de murciélagos comunes en otros lugares de la Tierra o en el país de los sueños, ya que eran más grandes que un elefante [...] Carter presintió que aquellos eran los pájaros shantaks de tenebrosa fama [...] cuyas alas aún se veían sucias del barro y el salitre de los pozos inferiores.

—H. P. Lovecraft

Los shantaks son criaturas enormes y escamosas hechas de un material que no es extraño en la Tierra. Muestran una cantidad sorprendente de similitudes con los vertebrados de nuestro planeta. Son del tamaño y del volumen de un elefante, tienen dos alas, piel escamosa y dos patas, además de un cuello y una cola muy largos. Las viejas tradiciones les llaman «cabeza de caballo» y, de hecho, su cráneo tiene proporciones ligeramente equinas, aunque cualquier parecido es pura coincidencia.

El tórax de los shantaks contiene un mecanismo de sobrecarga que alimenta los músculos de las alas durante el vuelo. Solo de esta manera consiguen energía suficiente para mantener su gran volumen en el aire.

La descripción anterior solo se aplica al shantak común. El poco conocido shantak menor es mucho más pequeño y tiene un aspecto bastante diferente, con la piel cubierta de pelaje y unas zarpas prodigiosas en los antebrazos.

Todos los shantaks sienten pavor ante la aparición de un ángel descarnado de la noche. Supuestamente, tanto los shantaks como los ángeles descarnados de la noche se originaron o vivieron juntos en la misma parte del universo, lo que provocó el desarrollo de este instinto. No se ha encontrado ninguna razón objetiva para el miedo de los shantaks; a primera vista, un shantak es mucho más grande y más fuerte que un ángel descarnado de la noche.

Hábitat: Montañas y mesetas desérticas. Los shantaks pueden cruzar el espacio exterior, pero normalmente no pasan mucho tiempo allí.

Localización: Esta criatura, como el ángel descarnado de la noche y la bestia lunar, frecuenta a menudo las Tierras del Sueño. También es conocida en ciertos mundos desolados de nuestro plano.

Vida y hábitos: Los shantaks se reproducen poniendo huevos. Ambos sexos los ponen, con o sin apareamiento. Según el folclore, el huevo de los shantaks macho tiene propiedades extremadamente interesantes, pero ninguno ha llegado aún a la Tierra. La Escuela de Metafísica Medieval de la Universidad de Miskatonic ofrece una gran recompensa por un huevo de este tipo.

Los shantaks se alimentan principalmente de organismos autotróficos, como las plantas. Pueden sobrevivir temporalmente comiendo formas de vida animal, pero no es su sustento principal.

Cómo reconocer a los shantaks:

- ⑨ Los byakhee son mucho más pequeños y tienen cuatro patas, no dos.
- ⑨ Los horrendos cazadores no tienen extremidades y presentan una silueta ofidia.

Comparación
de tamaño



Descendencia

La cáscara del huevo se vuelve transparente, lo que indica que está cerca de la eclosión. El joven animal recibirá pocos cuidados de parte de sus progenitores y deberá valerse por sí mismo en unas pocas semanas.

Fig. 19 — Huevo de un shantak hembra.



S

ᠲᠤᠪᠦᠨᠭᠡᠢᠰᠦᠷᠯᠡᠳᠦ

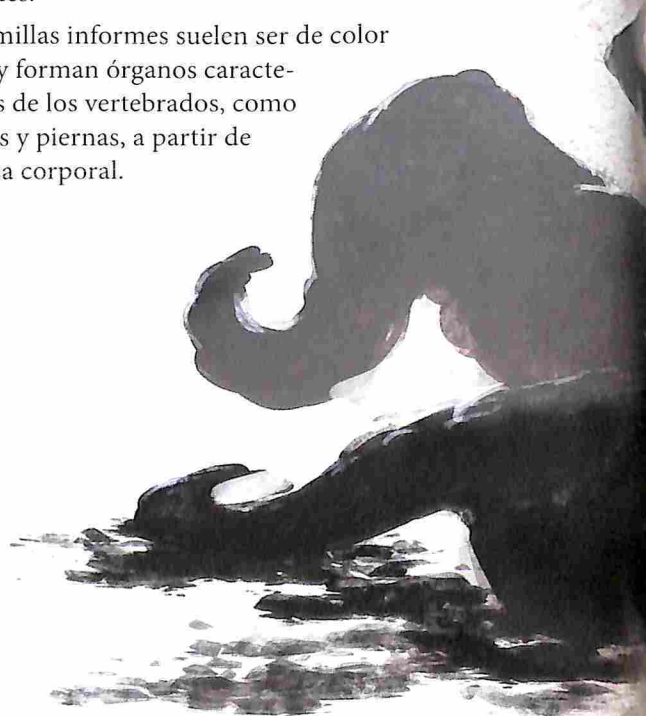


—H. P. Lovecraft

Localización: Afortunadamente, los shoggoths no están muy extendidos. Abdul Al-hazrad (Abd Al-azrad, en realidad), en su Necronomicón, nunca admitió que se encontrara ninguno en la Tierra. Lamentablemente parece que estaba muy equivocado. Estos útiles esclavos se encuentran en cualquier planeta gobernado o que alguna vez fue gobernado por los Antiguos; otras especies inteligentes también pueden considerar útiles a los shoggoths.

Cómo reconocer a los shoggoths:

- ⑨ Azathoth no reforma los ojos y otros órganos más extraños a partir de su masa.
- ⑨ Los pólipos volantes vuelan y pueden hacerse invisibles.
- ⑨ Las semillas informes suelen ser de color negro y forman órganos característicos de los vertebrados, como cabezas y piernas, a partir de su masa corporal.



En suspensión

Los shoggoths adoptan naturalmente la forma de una esfera de unos cinco metros de diámetro.

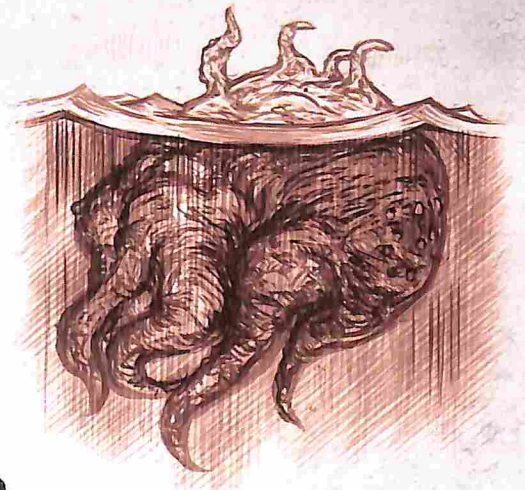


Fig. 20 — Un shoggoth en el agua.

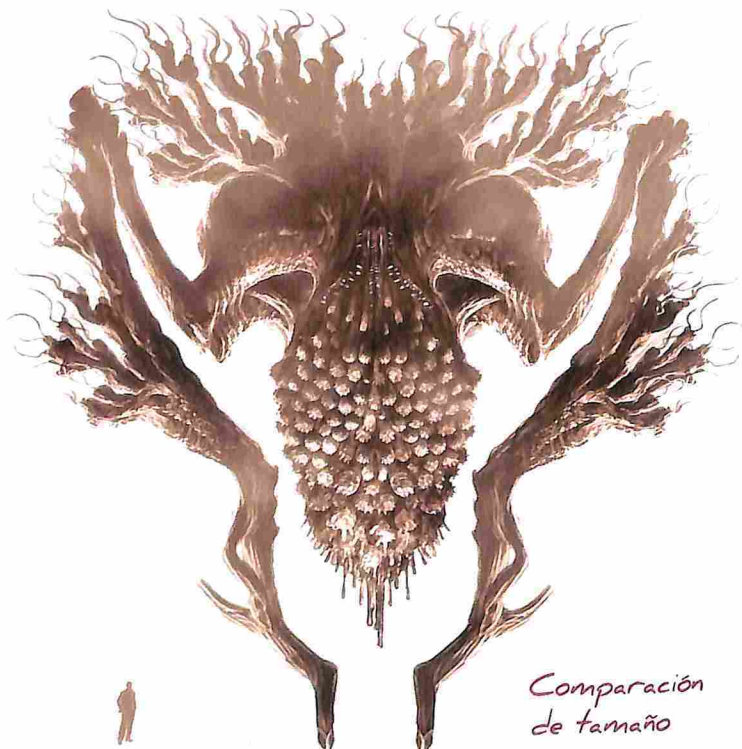


Tibetan script: སྐུ་འགྲུབ་ཀྱི་རྒྱལ་པོ་ཡིན།



—H. P. Lovecraft

Muchos brotes hinchados sobresalen de los costados de Shub-Niggurath para, finalmente, separarse de su madre cuando están maduros. La forma y función de cada brote es desconocida hasta el final de su crecimiento.



Comparación de tamaño

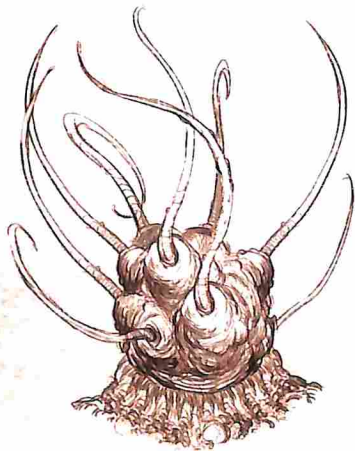
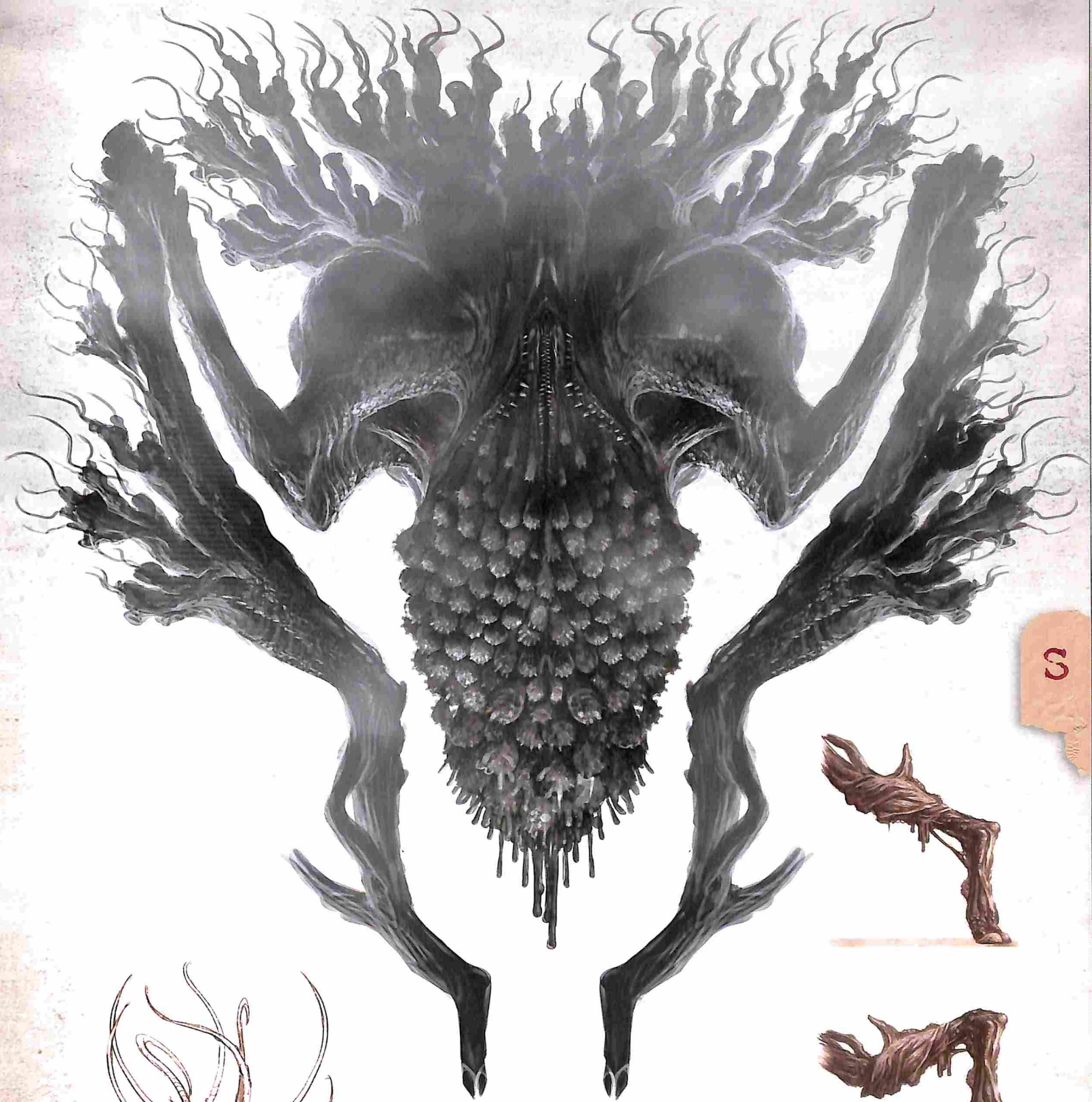


Fig. 21 — Pruebas de la descendencia.



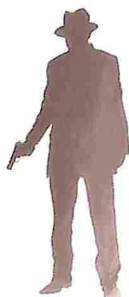
Movimiento de las patas

[illegible]

—H. P. Lovecraft

Tsathoggua altera su forma en respuesta al entorno. En Saturno tenía un aspecto bastante diferente del de la Tierra, como puede deducirse de la forma que adoptó el tío paterno de Tsathoggua, Hziulquoigm-nzhah, que sigue siendo un habitante de Saturno (Smith, 1931). Ese ser tiene un cuerpo esférico, piernas rechonchas y brazos largos, con la cabeza como la de Tsathoggua, pero colgando de la parte inferior del cuerpo, mientras que brazos y pies adicionales

⑨ Los gugs tienen la boca vertical y son más delgados.



Estatua de una secta.

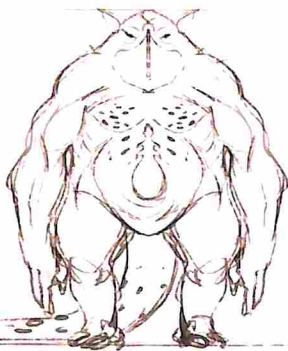




*La boca
abierta de
Tsathoggua.*



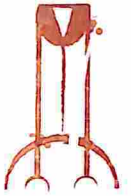
Tsathoggua erguido, de frente y de espaldas.



Guardianas de los templos

Según varios testimonios, los templos de Tsathoggua tienen tinajas y/o fosas de piedra, aparentemente llenas de agua negra y sin vida. Esta agua oscura contiene en realidad una semilla informe dormida que supuestamente protege el templo.

Vagabundo dimensional



Su rugoso y mortecino rudimento de cabeza se balanceaba ebriamente de parte a parte. Sus patas delanteras estaban extendidas, las garras abiertas al máximo y el cuerpo todo tenso con asesina malignidad pese a la completa ausencia de expresión facial.

—H. P. Lovecraft

Estas entidades cartilaginosas habitan en remolinos transcósmicos más allá de nuestro universo. Tienen grandes zarpas, el rostro informe con los ojos vacíos y la piel acorazada. Se sabe que Yog-Sothoth y otras criaturas habitan en el mismo reino transcósmico, pero no hay ninguna que conozcamos tan bien como el vagabundo, que entra regularmente en nuestro universo físico.

Nadie sabe cómo selecciona su presa este depredador. Una hipótesis (Larkham, 1985) sugiere un patrón derivado de la mecánica matricial en el que la variable desencadenante es la realización de tres actividades humanas fundamentales en una secuencia específica. Sin embargo, aún queda mucho por investigar.

Hábitat: Entre dimensiones. Los vagabundos dimensionales atraviesan continuamente los planos, emergiendo para alimentarse o participar en rituales, regresando luego a su no continuo nativo. No existe ningún registro del entorno transcósmico de los vagabundos.

Localización: Interdimensional. Los vagabundos están en todas partes y en ninguna, así que se desconoce su población real. Si se dejan de lado las invocaciones, se estima que la incidencia anual en la Tierra oscila entre cero y un máximo de ocho mil quinientos (Wilbham, 1988).

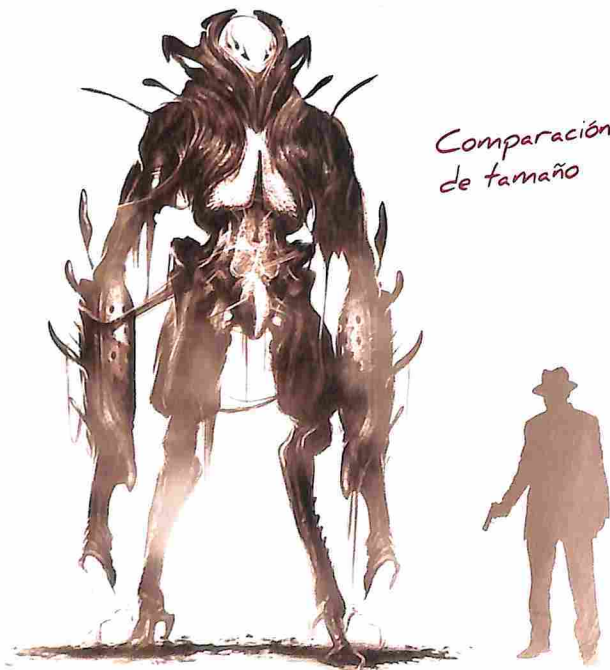
Vida y hábitos: Los vagabundos dimensionales son cazadores solitarios que poseen la habilidad natural de entrar en la cuarta dimensión y en dimensiones superiores, mediante la cual obtienen comida, escapan de sus enemigos y viajan rápidamente.

Pueden atisbar entre las dimensiones y espiar a los seres menores con facilidad. Su táctica de caza favorita es materializarse dentro de una estructura cerrada, evitando la observación exterior y asegurándose de que la presa que han elegido no puede escapar.

Su reproducción, esperanza de vida, sociedad, etc., permanecerán desconocidas hasta que los investigadores encuentren la manera de perforar el velo transcósmico.

Cómo reconocer a los vagabundos dimensionales:

- ② Los profundos generalmente tienen la piel lisa o escamosa.
- ② Los ghaists son más activos y poseen rasgos claramente definidos.
- ② Los gules tienen proporciones humanas y corren de puntillas.
- ② Los perros de Tíndalos se manifiestan primero como nubes de humo y, una vez formados, se distinguen fácilmente de los vagabundos.



Articulación de las manos

Los dedos de cada extremo de la estructura de las manos de los vagabundos están invertidos para que sirvan como pulgares. Son capaces de invertir todos los dedos a voluntad, girando hasta ciento ochenta grados sobre unas robustas articulaciones, lo que les permite elegir entre treinta y dos configuraciones diferentes para agarrar o manipular objetos.

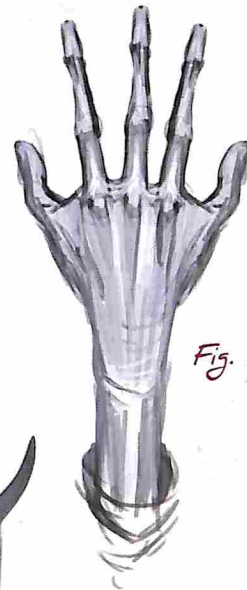


Fig. 22 — Configuración de los dedos de un vagabundo.



V

Vampiro estelar

ΣΗΛ·ΤΕΛΕΣΤΕ ΣΗΛΕΣΤΕΣ



La única prueba de lo verdaderamente preternatural es la siguiente: saber si despierta o no en el lector un profundo sentimiento de pavor, y de haber entrado en contacto con esferas y poderes desconocidos; una actitud sutil de atención sobrecogida, como si fuese a oír el batir de unas alas tenebrosas, o el arañar de unas formas y entidades exteriores en el borde del universo conocido.

—H. P. Lovecraft

Los vampiros estelares suelen ser invisibles y a menudo lanzan risas desconcertantes o burlas grotescas. Se hacen visibles inmediatamente después de alimentarse, adoptando el color de cualquier líquido que absorban sus tejidos. Estos depredadores se pueden rociar o espolvorear con materiales opacos, haciendo que sean visibles durante un largo periodo de tiempo (Blake, 1935).

Los vampiros estelares se alimentan solo de comida líquida, usando sus bocas y garras para abrir en canal el cuerpo de la víctima y alcanzar los jugos internos. Vuelan sin medios visibles de propulsión y está claro que están hechos de materia no terrestre, lo que sin duda les ayuda a flotar en el aire o en el espacio.

Hábitat: El espacio exterior. La especie parece vivir entre las estrellas, viajando a las superficies planetarias para alimentarse o siendo convocada mediante ciertas técnicas cuasitelepáticas (Blake, 1935).

Localización: Ubicuos en nuestro brazo galáctico.

Vida y hábitos: La estructura interna de los vampiros estelares es peculiar y está formada por fibras sueltas. Sorprendentemente para un habitante interestelar, se alimenta solo de líquidos orgánicos complejos. Su inteligencia es más o menos humana, pero no hay artefactos asociados con ellos ni sabemos si son seres sociales o cómo se reproducen.

Ingieren su alimento líquido a través de muchos estomas, unas diminutas bocas de succión provistas de dientes y estómagos independientes. Después, el líquido es asimilado por toda su forma, haciendo que sean temporalmente visibles. En un tiempo variable, menos de un minuto en el caso de la sangre de mamíferos (Fallworth, 1936), el líquido se metaboliza y la criatura vuelve a ser transparente.

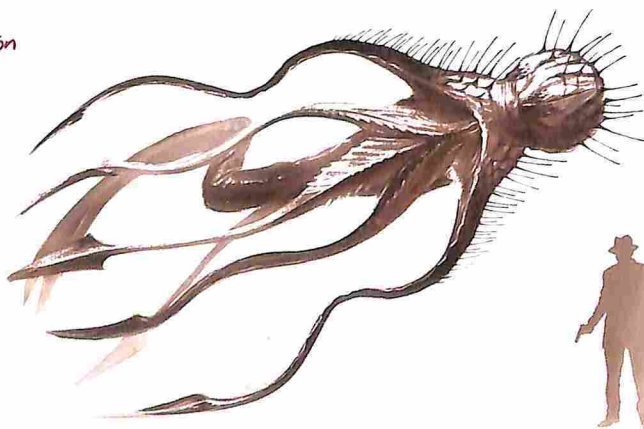
Se desconoce de qué manera recorren con tanta rapidez la gran distancia entre sus guaridas naturales y las fuentes de alimento del sistema solar. Algunos estudios sugieren el uso de túneles subdimensionales (Dannseys, 1988). No se han encontrado pruebas de que tengan hune (Ratsegg, 1988), pero las propiedades de ese órgano todavía no se conocen demasiado bien.

Al igual que otros seres similares, los vampiros estelares no han sido estudiados en su hábitat natural por la falta de instalaciones de investigación extrasolares.

Cómo reconocer a los vampiros estelares:

- ② Los pólipos volantes emiten chillidos silbantes en lugar de sonidos burlones.
- ② Los hongos de Yuggoth son siempre visibles a simple vista.

Comparación
de tamaño



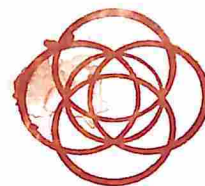
Órganos alimentarios

Cuando se alimentan, unas probóscides musculares estriadas atraviesan la piel de la presa, permitiendo que los nutrientes sean absorbidos por las cavidades estomacales. Los dientes raspan el exterior de la víctima y unos tubos ramificados que salen de cada estómago succionador distribuyen el alimento líquido por el cuerpo de los vampiros estelares. Se desconoce el propósito de la glándula enrollada en la base de cada estómago, quizá secreta enzimas digestivas o un líquido protector.



Movimiento del vampiro estelar

ཡ་རྩིས་ཀྱི་དོན་ལྟར་གྲུབ་པའི་



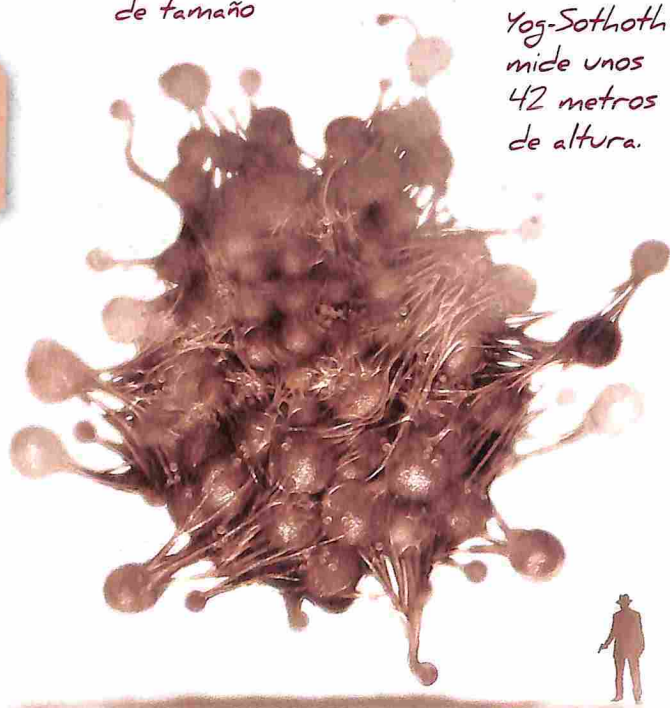
—H. P. Lovecraft

Incluso los investigadores con un equipo primitivo pueden contactar con Yog-Sothoth. Sin embargo, esta entidad es sumamente peligrosa y los no especialistas deben evitarla a toda costa. Se ha demostrado que el contacto prolongado o descuidado con Yog-Sothoth es perjudicial para el continuo local (Fallworth, 1928).

Actualmente, nuestro conocimiento sobre Yog-Sothoth y los otros primigenios es tan escaso que las especulaciones impresas sobre su origen, poderes, rango o significado resultarían totalmente desinformativas.

⑨ Shub-Niggurath es una masa indefinida, no una serie de esferas diferenciadas.

Yog-Sothoth mide unos 42 metros de altura.



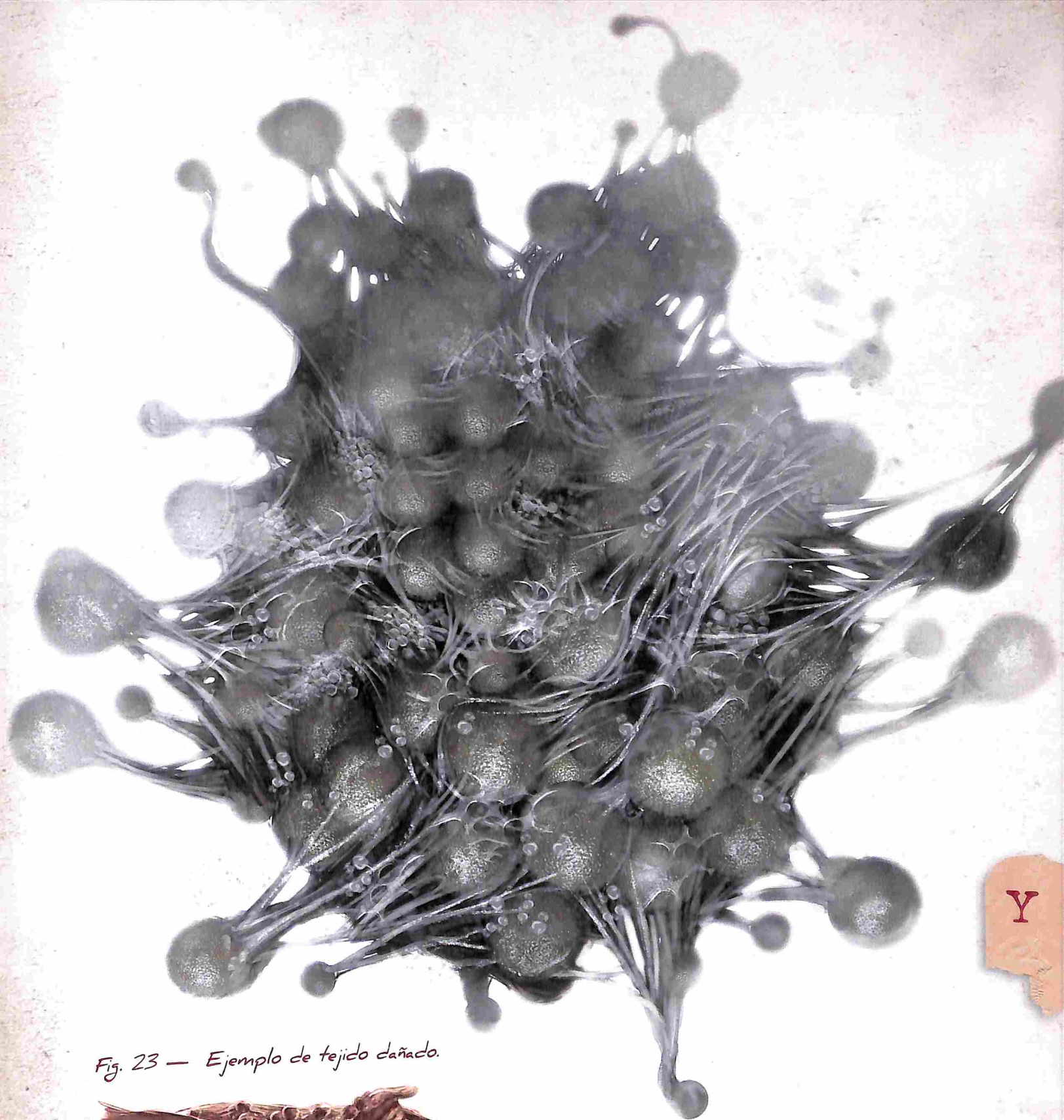
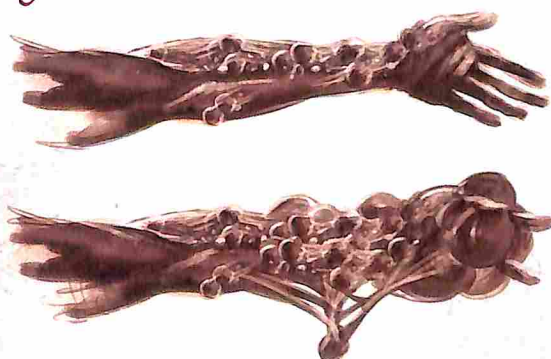
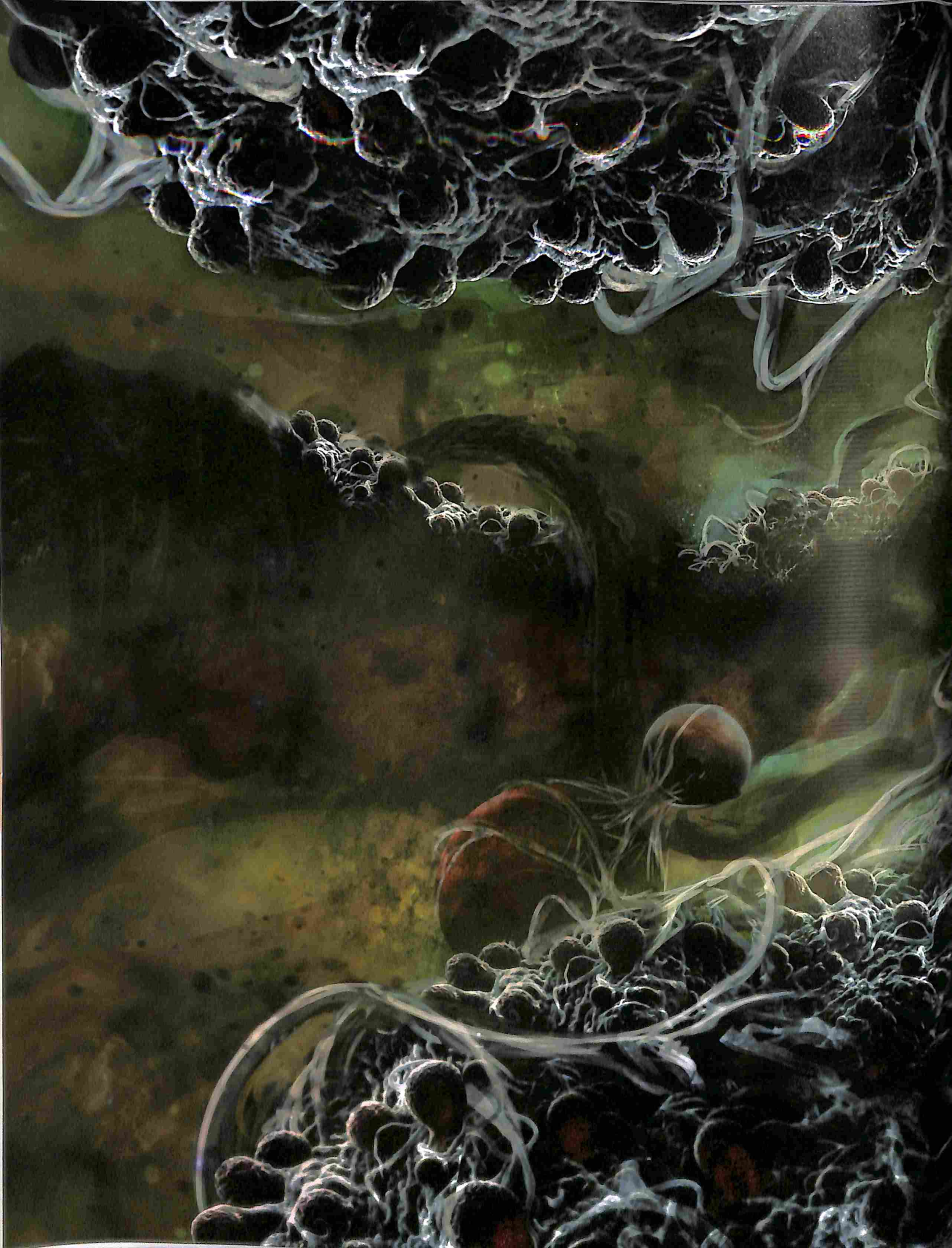


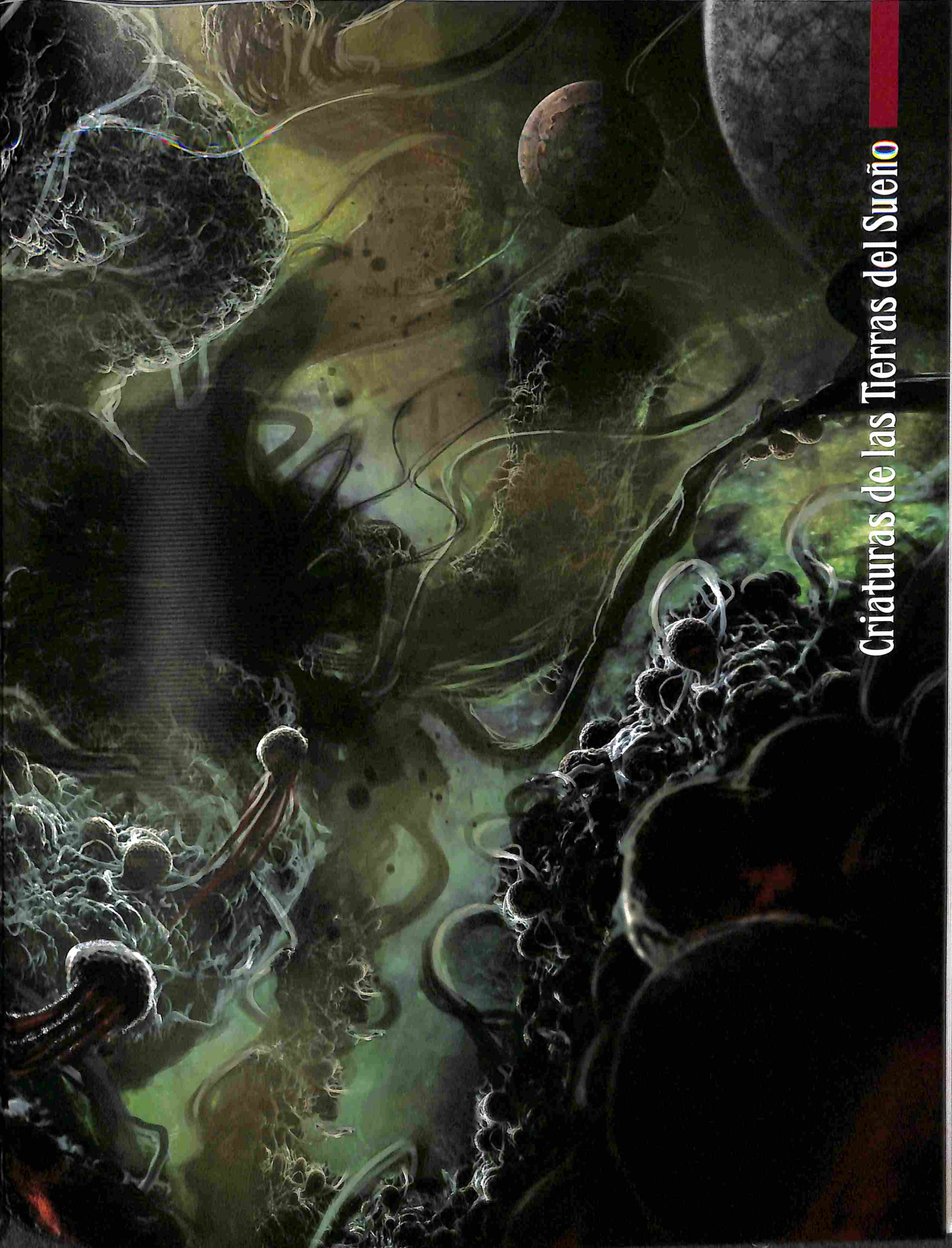
Fig. 23 — Ejemplo de tejido dañado.



El contacto con Yog-Sothoth

La sustancia de Yog-Sothoth ha dañado seriamente el brazo de este hombre. Por lo general, el contacto produce ampollas, desecación del tejido y exposición de los huesos.



A dark, surreal illustration featuring a large, pale face with a single, large, glowing eye. The face is surrounded by intricate, tentacle-like structures and a dense, dark, textured mass. The background is a mix of dark green and black, with a small, reddish-brown sphere visible in the upper right. The overall mood is mysterious and otherworldly.

Criaturas de las Tierras del Sueño

Prólogo sobre las criaturas de las Tierras del Sueño

De la edición original de la *Petersen's Field Guide to the Creatures of the Dreamlands*:

Mientras soñamos, podríamos encontrar una enorme escalera que nos conduzca tentadoramente hacia abajo, fuera del sueño ordinario, bajando los setenta escalones del sueño ligero hasta la Caverna de las Llamas.

En esta sala parpadeante habitan Nasht y Kaman-Thah, unos sacerdotes canosos que tienen el poder de aceptar a los más dignos como soñadores iniciados y enviarlos, bajando setecientos escalones más, ante las Puertas del Sueño Profundo y de ahí a los Bosques Encantados, un reino de las Tierras del Sueño centrales.

Otros lugares tienen sus propias Tierras del Sueño. El reino de las sombras terrestre está más unido a nosotros por la poesía, la belleza y el peligro que por el tiempo y la forma de los continentes. En la Tierra, nuestras fantasías pueden parecer quimeras de lujuria y codicia, mientras que en las Tierras del Sueño, nuestros mejores sueños crean belleza: un cuenco dorado, nueva vida, una ciudad maravillosa o una tierra escondida. Y lo mejor es que nuestros sueños pueden encontrarse con los sueños de otros.

Nada podría beneficiar más a los soñadores aficionados y a los estudiantes preternaturalistas que una colección de las más importantes criaturas, inteligencias y poderes de las Tierras del Sueño, ya que ese plano es el que tenemos más accesible y, según sostiene algunos, fue creado para nosotros. Aunque no podemos llevarnos objetos físicos a nuestros sueños, sí podemos llevarnos nuestros recuerdos.

Así que, soñadores, estudiad bien estas páginas, pues hablan sobre diferentes entidades de las Tierras del Sueño, las que más benefician o preocupan a los humanos. Todas las entradas tienen el mismo enfoque: una descripción general, notas sobre el hábitat, la localización, la vida y los hábitos, y consejos para distinguir las criaturas y los seres de este libro. Una ilustración muy detallada acompaña a cada una de ellas (todavía no se han publicado archivos en vídeo de los sueños, a pesar de las promesas del Instituto Windthrope). Se incluyen perspectivas del Mundo subterráneo y de la superficie de las Tierras del Sueño.



También se incluye una referencia científica para ayudar a distinguir las diferentes formas de vida, así como comparaciones de tamaño e ilustraciones secundarias. El texto se completa con una bibliografía y una lista de lecturas recomendadas.

Por preternatural me refiero a lo que está más allá de la naturaleza tal y como la experimentan los humanos. El sinónimo «oculto», en el sentido de un conocimiento oculto u oscuro, se usaba con este significado anteriormente, pero los escritores aficionados y los charlatanes en busca de dinero fácil han abusado de ese término en los últimos siglos. Los eruditos que nos preceden renombraron el campo como metafísica medieval, y fundaron escuelas y repositorios de conocimientos pintorescos y arcanos para aumentar el conocimiento de otros universos.

Como jóvenes investigadores, mis colegas y yo nos sentimos inspirados por los clarividentes y poderosos relatos de H.P. Lovecraft, del cual leíamos con entusiasmo la última historia publicada y cuyas narraciones pioneras abrieron amplios campos de investigación. Al mismo tiempo, los descubrimientos de la época en matemáticas y física teórica nos dieron nuevas herramientas para desentrañar antiguos misterios.

Ayudar a reorganizar astutas percepciones, peligrosos logros y sorprendentes lógicas de la metafísica medieval se convirtió en el privilegio de nuestro grupo de investigación, formado por los brillantes y eficientes miembros de la Universidad y por un puñado de otros hipermetafísicos dispersos por todo el mundo. Del esfuerzo surgió la rigurosa, amplia y noble ciencia preternatural de hoy en día, gracias a la que pueden describirse claramente las maravillas del universo.

Es con alegría y orgullo, por tanto, que saludo a los miles de jóvenes y entusiastas preternaturalistas repartidos por los muchos planos de la existencia. Si el lector así lo desea, puede compartir su desafío: cerrar los ojos, soñar, soñar de verdad y depositar sus esperanzas en Nasht y Kaman-Thah.

¡Sueños profundos y gloriosas aventuras!

—Profesor emérito Eliphas Cordvip Fallworth,
Escuela de Metafísica Medieval,
Universidad de Miskatonic.



Cómo identificar a las criaturas de las Tierras del Sueño

**EMPIEZA
AQUÍ**

5 ¿Esta criatura es...

- ...colorida, barroca, con ojos y hocico?
 - ▶ Dragón mariposa (pág. 92).
- ...grasienta, negra y sin cara?
 - ▶ Ángel descarnado de la noche (pág. 74).

4 ¿Es como un pájaro y tiene plumas?

- No, no tiene plumas ni pico
 - ▶ Ve a la pregunta 5.
- Sí
 - ▶ Ve a la pregunta 6.

6 ¿Es...

- ...un pájaro tropical de plumas brillantes?
 - ▶ Pájaro magah (pág. 112).
- ...un reptil venenoso?
 - ▶ Basilisco (pág. 80).

3 ¿Es gigantesco?

- Sí, con una envergadura de alas de nueve metros o más y escamas
 - ▶ Shantak (pág. 52).
- No, aunque tiene alas
 - ▶ Ve a la pregunta 4.

1 ¿Vuela o flota en el aire?

- Sí
 - ▶ Ve a la pregunta 2.
- No
 - ▶ Ve a la pregunta 11.

2 ¿Tiene alas?

- Sí
 - ▶ Ve a la pregunta 3.
- No
 - ▶ Ve a la pregunta 7.

8 ¿Brilla?

- Sí
 - ▶ Ve a la pregunta 9.
- No
 - ▶ Bestia nube (pág. 84).

7 ¿Tiene miembros definidos, aunque puede formar otros nuevos a partir de su masa?

- Sí
 - ▶ Ve a la pregunta 8.
- No, y sus miembros torpes y vestigiales son transparentes
 - ▶ Blupe (pág. 86).
- No/Sí/Puede ser
 - ▶ Larva de los Dioses Exteriores (pág. 110).

9 ¿Tiene apariencia de gato?

- Ligeramente, y es capaz de hacer vuelos interplanetarios
 - ▶ Gato de Saturno (pág. 94).
- No, y flota en el aire
 - ▶ Ve a la pregunta 10.

10 ¿La criatura que flota...

- ...tiene forma de tritón, con cola y pies palmeados?
 - ▶ Lagarto luminoso (pág. 108).
- ...es un ser de energía, con miembros en forma de rayo?
 - ▶ Sicario de Karakal (pág. 116).

11 ¿Sus pies son palmeados?

- Sí
 - ▶ Ve a la pregunta 12.
- No
 - ▶ Ve a la pregunta 17.

12 ¿Tiene...

- ...nueve patas, sus pies son carmesí y es ciega?
 - ▶ Wamp (pág. 120).
- ...menos de nueve patas y sin manchas carmesíes?
 - ▶ Ve a la pregunta 13.

14 ¿Tiene los tentáculos...

- ...en la papada, y forma de lagarto?
 - ▶ Bokrug (pág. 88).
- ...en el hocico, y es grande, sin ojos y con forma de sapo?
 - ▶ Bestia lunar (pág. 82).
- ...en el hocico, pero es pequeño, peludo y curioso?
 - ▶ Zoog (pág. 122).

15 ¿Es peludo?

- Sí, y tiene una expresión soñolienta
 - ▶ Tsathoggua (pág. 58).
- No
 - ▶ Ve a la pregunta 16.

13 ¿Tiene tentáculos o antenas en la cabeza?

- Sí
 - ▶ Ve a la pregunta 14.
- No
 - ▶ Ve a la pregunta 15.

16 ¿Cuántas patas tiene?

- Dos, en un cuerpo de gusano
 - ▶ Voonith (pág. 118).
- Dos, en un cuerpo verde y gomoso
 - ▶ Ser de Ib (pág. 114).
- Cuatro, con muchas ventosas
 - ▶ Hemóforo (pág. 104).

24 ¿La criatura de tamaño humano tiene...

- ... el cuerpo cubierto de moho, sin cuernos, sin cola y con facciones caninas?
▶ Gul (pág. 26).
- ... aspecto humano, características divinas y facciones alargadas?
▶ Grandes (pág. 98).
- ... cuernos, boca grande y cola vestigial?
▶ Hombre de Leng (pág. 106).

25 ¿El gran humanoide mide...

- ... más de cuatro metros y tiene una boca vertical?
▶ Gug (pág. 100).
- ... dos metros y medio, es peludo y obeso?
▶ Tsathoggua (pág. 58).

18 ¿La araña es...

- ... roja y púrpura, con cara humanoide?
▶ Atlach-Nacha (pág. 78).
- ... de color gris a violeta, con cara arácnida?
▶ Araña de Leng (pág. 76).

22 ¿Salta?

- Sí, y su cara es semihumana y sin nariz
▶ Ghast (pág. 22).
- No ▶ Ve a la pregunta 23.

23 ¿Es de tamaño humano?

- Sí ▶ Ve a la pregunta 24.
- No, es más grande y pesada
▶ Ve a la pregunta 25.

17 ¿Tiene aspecto de araña?

- Sí ▶ Ve a la pregunta 18.
- No ▶ Ve a la pregunta 19.

19 ¿Es bípeda?

- Sí, y humanoide
▶ Ve a la pregunta 20.
- No ▶ Ve a la pregunta 26.

20 ¿Su piel...

- ... tiene escamas de serpiente?
▶ Hombre serpiente (pág. 28).
- ... no tiene escamas, pero sí pelo?
▶ Ve a la pregunta 21.

21 ¿Su tamaño es...

- ... pequeño, y tiene una larga cola sin pelo?
▶ Zoog (pág. 122).
- ... parecido al de un humano o mayor?
▶ Ve a la pregunta 22.

26 ¿Tiene ojos?

- No, pero tiene tentáculos en el hocico y una vaga forma de sapo
▶ Bestia lunar (pág. 82).
- Sí, y normalmente no tiene forma de sapo
▶ Ve a la pregunta 27.

27 ¿Emite luz?

- Sí ▶ Ve a la pregunta 28.
- No ▶ Ve a la pregunta 30.

28 ¿Su forma es...

- ... amorfa y acuosa, vive en cuevas y engendra descendientes continuamente?
▶ Abhoth (pág. 72).
- ... definida, y no es inusualmente fecunda?
▶ Ve a la pregunta 29.

29 ¿La criatura...

- ... no tiene patas y genera llamas?
▶ Gusano de fuego (pág. 102).
- ... brilla por dentro, con nódulos parecidos a gemas?
▶ Gato de Saturno (pág. 94).

30 ¿Tiene el torso humanoide?

- Sí, y la parte inferior termina en un tentáculo
▶ Gnor (pág. 96).
- No especialmente
▶ Ve a la pregunta 31.

31 ¿Su tamaño es...

- ... mucho menor que el de un humano, con una cola larga sin pelo?
▶ Zoog (pág. 122).
- ... mucho mayor que el de un humano?
▶ Ve a la pregunta 32.

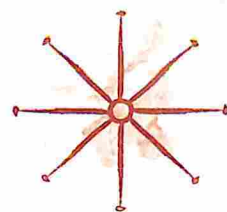
32 ¿Tiene la boca...

- ... en la punta de un largo hocico, y vive en un bosque?
▶ Buopoth (pág. 90).
- ... llena de dientes de cristal, y más de dos ojos?
▶ Hagarg Ryonis (pág. 99).
- ... arrogante y dentada, y puede encontrarse en un templo o caverna?
▶ Tsathoggua (pág. 58).

Referencia científica

Instrucciones: Empieza con la pregunta número 1 y avanza sistemáticamente a través de la lista. Responde cada pregunta según tu propio criterio y saltate alguna si así se indica.

业经



—H. P. Lovecraft

Vida y hábitos: Los investigadores que han tenido la suerte de regresar de un encuentro con Abhoth informan que, en cuanto se percata de alguna presencia, el ser genera una mano o miembro que examina a los intrusos y, a continuación, se desprende y se aleja arrastrándose (igual que el resto de órganos creados).



Los visitantes son entonces capturados y absorbidos, ignorados o, algunas veces, interrogados. Abhoth revela una gran inteligencia en estas comunicaciones esporádicas, aunque no muestra ninguna ambición de abandonar o ni siquiera moverse de su sombrío hogar.

Esta monstruosidad no come nada más que partes de sí misma y visitantes al azar. La fuente de la masa corporal que sostiene la fecundidad continua de Abhoth no puede explicarse; ver Isinwyll (1988) para un resumen de las conjeturas de los investigadores.

Cómo reconocer a Abhoth:

- ⑨ La continua producción de organismos vivos a partir de su propia masa corporal diferencia a Abhoth de todos los demás seres conocidos de las Tierras del Sueño de la Tierra.

La progenie de Abhoth

«Parte tejón, parte lagarto y parte sacacorchos».

Los toves pueden encontrarse a menudo en el Mundo subterráneo, mientras que su primos, los toves con alas de murciélago, a veces deambulan por la superficie de las Tierras del Sueño, tal vez donde Dodgson los encontró.



Tove con alas de murciélago



Ángel descarnado de la noche

𐌖𐌗𐌚𐌛𐌜𐌝𐌞𐌟𐌠𐌡𐌢𐌣𐌤𐌥𐌦𐌧𐌨𐌩𐌪𐌫𐌬𐌭𐌮𐌯𐌰𐌱𐌲𐌳𐌴𐌵𐌶𐌷𐌸𐌹𐌺𐌻𐌼𐌽𐌾𐌿𐍀𐍁𐍂𐍃𐍄𐍅𐍆𐍇𐍈𐍉𐍊𐍋𐍌𐍍𐍎𐍏𐍐𐍑𐍒𐍓𐍔𐍕𐍖𐍗𐍘𐍙𐍚𐍛𐍜𐍝𐍞𐍟𐍠𐍡𐍢𐍣𐍤𐍥𐍦𐍧𐍨𐍩𐍪𐍫𐍬𐍭𐍮𐍯𐍰𐍱𐍲𐍳𐍴𐍵𐍶𐍷𐍸𐍹𐍺𐍻𐍼𐍽𐍾𐍿𐎀𐎁𐎂𐎃𐎄𐎅𐎆𐎇𐎈𐎉𐎊𐎋𐎌𐎍𐎎𐎏𐎐𐎑𐎒𐎓𐎔𐎕𐎖𐎗𐎘𐎙𐎚𐎛𐎜𐎝𐎞𐎟𐎠𐎡𐎢𐎣𐎤𐎥𐎦𐎧𐎨𐎩𐎪𐎫𐎬𐎭𐎮𐎯𐎰𐎱𐎲𐎳𐎴𐎵𐎶𐎷𐎸𐎹𐎺𐎻𐎼𐎽𐎾𐎿𐏀𐏁𐏂𐏃𐏄𐏅𐏆𐏇𐏈𐏉𐏊𐏋𐏌𐏍𐏎𐏏𐏐𐏑𐏒𐏓𐏔𐏕𐏖𐏗𐏘𐏙𐏚𐏛𐏜𐏝𐏞𐏟𐏠𐏡𐏢𐏣𐏤𐏥𐏦𐏧𐏨𐏩𐏪𐏫𐏬𐏭𐏮𐏯𐏰𐏱𐏲𐏳𐏴𐏵𐏶𐏷𐏸𐏹𐏺𐏻𐏼𐏽𐏾𐏿𐐀𐐁𐐂𐐃𐐄𐐅𐐆𐐇𐐈𐐉𐐊𐐋𐐌𐐍𐐎𐐏𐐐𐐑𐐒𐐓𐐔𐐕𐐖𐐗𐐘𐐙𐐚𐐛𐐜𐐝𐐞𐐟𐐠𐐡𐐢𐐣𐐤𐐥𐐦𐐧𐐨𐐩𐐪𐐫𐐬𐐭𐐮𐐯𐐰𐐱𐐲𐐳𐐴𐐵𐐶𐐷𐐸𐐹𐐺𐐻𐐼𐐽𐐾𐐿𐑀𐑁𐑂𐑃𐑄𐑅𐑆𐑇𐑈𐑉𐑊𐑋𐑌𐑍𐑎𐑏𐑐𐑑𐑒𐑓𐑔𐑕𐑖𐑗𐑘𐑙𐑚𐑛𐑜𐑝𐑞𐑟𐑠𐑡𐑢𐑣𐑤𐑥𐑦𐑧𐑨𐑩𐑪𐑫𐑬𐑭𐑮𐑯𐑰𐑱𐑲𐑳𐑴𐑵𐑶𐑷𐑸𐑹𐑺𐑻𐑼𐑽𐑾𐑿𐒀𐒁𐒂𐒃𐒄𐒅𐒆𐒇𐒈𐒉𐒊𐒋𐒌𐒍𐒎𐒏𐒐𐒑𐒒𐒓𐒔𐒕𐒖𐒗𐒘𐒙𐒚𐒛𐒜𐒝𐒞𐒟𐒠𐒡𐒢𐒣𐒤𐒥𐒦𐒧𐒨𐒩𐒪𐒫𐒬𐒭𐒮𐒯𐒰𐒱𐒲𐒳𐒴𐒵𐒶𐒷𐒸𐒹𐒺𐒻𐒼𐒽𐒾𐒿𐓀𐓁𐓂𐓃𐓄𐓅𐓆𐓇𐓈𐓉𐓊𐓋𐓌𐓍𐓎𐓏𐓐𐓑𐓒𐓓𐓔𐓕𐓖𐓗𐓘𐓙𐓚𐓛𐓜𐓝𐓞𐓟𐓠𐓡𐓢𐓣𐓤𐓥𐓦𐓧𐓨𐓩𐓪𐓫𐓬𐓭𐓮𐓯𐓰𐓱𐓲𐓳𐓴𐓵𐓶𐓷𐓸𐓹𐓺𐓻𐓼𐓽𐓾𐓿𐔀𐔁𐔂𐔃𐔄𐔅𐔆𐔇𐔈𐔉𐔊𐔋𐔌𐔍𐔎𐔏𐔐𐔑𐔒𐔓𐔔𐔕𐔖𐔗𐔘𐔙𐔚𐔛𐔜𐔝𐔞𐔟𐔠𐔡𐔢𐔣𐔤𐔥𐔦𐔧𐔨𐔩𐔪𐔫𐔬𐔭𐔮𐔯𐔰𐔱𐔲𐔳𐔴𐔵𐔶𐔷𐔸𐔹𐔺𐔻𐔼𐔽𐔾𐔿𐕀𐕁𐕂𐕃𐕄𐕅𐕆𐕇𐕈𐕉𐕊𐕋𐕌𐕍𐕎𐕏𐕐𐕑𐕒𐕓𐕔𐕕𐕖𐕗𐕘𐕙𐕚𐕛𐕜𐕝𐕞𐕟𐕠𐕡𐕢𐕣𐕤𐕥𐕦𐕧𐕨𐕩𐕪𐕫𐕬𐕭𐕮𐕯𐕰𐕱𐕲𐕳𐕴𐕵𐕶𐕷𐕸𐕹𐕺𐕻𐕼𐕽𐕾𐕿𐖀𐖁𐖂𐖃𐖄𐖅𐖆𐖇𐖈𐖉𐖊𐖋𐖌𐖍𐖎𐖏𐖐𐖑𐖒𐖓𐖔𐖕𐖖𐖗𐖘𐖙𐖚𐖛𐖜𐖝𐖞𐖟𐖠𐖡𐖢𐖣𐖤𐖥𐖦𐖧𐖨𐖩𐖪𐖫𐖬𐖭𐖮𐖯𐖰𐖱𐖲𐖳𐖴𐖵𐖶𐖷𐖸𐖹𐖺𐖻𐖼𐖽𐖾𐖿𐗀𐗁𐗂𐗃𐗄𐗅𐗆𐗇𐗈𐗉𐗊𐗋𐗌𐗍𐗎𐗏𐗐𐗑𐗒𐗓𐗔𐗕𐗖𐗗𐗘𐗙𐗚𐗛𐗜𐗝𐗞𐗟𐗠𐗡𐗢𐗣𐗤𐗥𐗦𐗧𐗨𐗩𐗪𐗫𐗬𐗭𐗮𐗯𐗰𐗱𐗲𐗳𐗴𐗵𐗶𐗷𐗸𐗹𐗺𐗻𐗼𐗽𐗾𐗿𐘀𐘁𐘂𐘃𐘄𐘅𐘆𐘇𐘈𐘉𐘊𐘋𐘌𐘍𐘎𐘏𐘐𐘑𐘒𐘓𐘔𐘕𐘖𐘗𐘘𐘙𐘚𐘛𐘜𐘝𐘞𐘟𐘠𐘡𐘢𐘣𐘤𐘥𐘦𐘧𐘨𐘩𐘪𐘫𐘬𐘭𐘮𐘯𐘰𐘱𐘲𐘳𐘴𐘵𐘶𐘷𐘸𐘹𐘺𐘻𐘼𐘽𐘾𐘿𐙀𐙁𐙂𐙃𐙄𐙅𐙆𐙇𐙈𐙉𐙊𐙋𐙌𐙍𐙎𐙏𐙐𐙑𐙒𐙓𐙔𐙕𐙖𐙗𐙘𐙙𐙚𐙛𐙜𐙝𐙞𐙟𐙠𐙡𐙢𐙣𐙤𐙥𐙦𐙧𐙨𐙩𐙪𐙫𐙬𐙭𐙮𐙯𐙰𐙱𐙲𐙳𐙴𐙵𐙶𐙷𐙸𐙹𐙺𐙻𐙼𐙽𐙾𐙿𐚀𐚁𐚂𐚃𐚄𐚅𐚆𐚇𐚈𐚉𐚊𐚋𐚌𐚍𐚎𐚏𐚐𐚑𐚒𐚓𐚔𐚕𐚖𐚗𐚘𐚙𐚚𐚛𐚜𐚝𐚞𐚟𐚠𐚡𐚢𐚣𐚤𐚥𐚦𐚧𐚨𐚩𐚪𐚫𐚬𐚭𐚮𐚯𐚰𐚱𐚲𐚳𐚴𐚵𐚶𐚷𐚸𐚹𐚺𐚻𐚼𐚽𐚾𐚿𐛀𐛁𐛂𐛃𐛄𐛅𐛆𐛇𐛈𐛉𐛊𐛋𐛌𐛍𐛎𐛏𐛐𐛑𐛒𐛓𐛔𐛕𐛖𐛗𐛘𐛙𐛚𐛛𐛜𐛝𐛞𐛟𐛠𐛡𐛢𐛣𐛤𐛥𐛦𐛧𐛨𐛩𐛪𐛫𐛬𐛭𐛮𐛯𐛰𐛱𐛲𐛳𐛴𐛵𐛶𐛷𐛸𐛹𐛺𐛻𐛼𐛽𐛾𐛿𐜀𐜁𐜂𐜃𐜄𐜅𐜆𐜇𐜈𐜉𐜊𐜋𐜌𐜍𐜎𐜏𐜐𐜑𐜒𐜓𐜔𐜕𐜖𐜗𐜘𐜙𐜚𐜛𐜜𐜝𐜞𐜟𐜠𐜡𐜢𐜣𐜤𐜥𐜦𐜧𐜨𐜩𐜪𐜫𐜬𐜭𐜮𐜯𐜰𐜱𐜲𐜳𐜴𐜵𐜶𐜷𐜸𐜹𐜺𐜻𐜼𐜽𐜾𐜿𐝀𐝁𐝂𐝃𐝄𐝅𐝆𐝇𐝈𐝉𐝊𐝋𐝌𐝍𐝎𐝏𐝐𐝑𐝒𐝓𐝔𐝕𐝖𐝗𐝘𐝙𐝚𐝛𐝜𐝝𐝞𐝟𐝠𐝡𐝢𐝣𐝤𐝥𐝦𐝧𐝨𐝩𐝪𐝫𐝬𐝭𐝮𐝯𐝰𐝱𐝲𐝳𐝴𐝵𐝶𐝷𐝸𐝹𐝺𐝻𐝼𐝽𐝾𐝿𐞀𐞁𐞂𐞃𐞄𐞅𐞆𐞇𐞈𐞉𐞊𐞋𐞌𐞍𐞎𐞏𐞐𐞑𐞒𐞓𐞔𐞕𐞖𐞗𐞘𐞙𐞚𐞛𐞜𐞝𐞞𐞟𐞠𐞡𐞢𐞣𐞤𐞥𐞦𐞧𐞨𐞩𐞪𐞫𐞬𐞭𐞮𐞯𐞰𐞱𐞲𐞳𐞴𐞵𐞶𐞷𐞸𐞹𐞺𐞻𐞼𐞽𐞾𐞿𐟀𐟁𐟂𐟃𐟄𐟅𐟆𐟇𐟈𐟉𐟊𐟋𐟌𐟍𐟎𐟏𐟐𐟑𐟒𐟓𐟔𐟕𐟖𐟗𐟘𐟙𐟚𐟛𐟜𐟝𐟞𐟟𐟠𐟡𐟢𐟣𐟤𐟥𐟦𐟧𐟨𐟩𐟪𐟫𐟬𐟭𐟮𐟯𐟰𐟱𐟲𐟳𐟴𐟵𐟶𐟷𐟸𐟹𐟺𐟻𐟼𐟽𐟾𐟿𐠀𐠁𐠂𐠃𐠄𐠅𐠆𐠇𐠈𐠉𐠊𐠋𐠌𐠍𐠎𐠏𐠐𐠑𐠒𐠓𐠔𐠕𐠖𐠗𐠘𐠙𐠚𐠛𐠜𐠝𐠞𐠟𐠠𐠡𐠢𐠣𐠤𐠥𐠦𐠧𐠨𐠩𐠪𐠫𐠬𐠭𐠮𐠯𐠰𐠱𐠲𐠳𐠴𐠵𐠶𐠷𐠸𐠹𐠺𐠻𐠼𐠽𐠾𐠿𐡀𐡁𐡂𐡃𐡄𐡅𐡆𐡇𐡈𐡉𐡊𐡋𐡌𐡍𐡎𐡏𐡐𐡑𐡒𐡓𐡔𐡕𐡖𐡗𐡘𐡙𐡚𐡛𐡜𐡝𐡞𐡟𐡠𐡡𐡢𐡣𐡤𐡥𐡦𐡧𐡨𐡩𐡪𐡫𐡬𐡭𐡮𐡯𐡰𐡱𐡲𐡳𐡴𐡵𐡶𐡷𐡸𐡹𐡺𐡻𐡼𐡽𐡾𐡿𐢀𐢁𐢂𐢃𐢄𐢅𐢆𐢇𐢈𐢉𐢊𐢋𐢌𐢍𐢎𐢏𐢐𐢑𐢒𐢓𐢔𐢕𐢖𐢗𐢘𐢙𐢚𐢛𐢜𐢝𐢞𐢟𐢠𐢡𐢢𐢣𐢤𐢥𐢦𐢧𐢨𐢩𐢪𐢫𐢬𐢭𐢮𐢯𐢰𐢱𐢲𐢳𐢴𐢵𐢶𐢷𐢸𐢹𐢺𐢻𐢼𐢽𐢾𐢿𐣀𐣁𐣂𐣃𐣄𐣅𐣆𐣇𐣈𐣉𐣊𐣋𐣌𐣍𐣎𐣏𐣐𐣑𐣒𐣓𐣔𐣕𐣖𐣗𐣘𐣙𐣚𐣛𐣜𐣝𐣞𐣟𐣠𐣡𐣢𐣣𐣤𐣥𐣦𐣧𐣨𐣩𐣪𐣫𐣬𐣭𐣮𐣯𐣰𐣱𐣲𐣳𐣴𐣵𐣶𐣷𐣸𐣹𐣺𐣻𐣼𐣽𐣾𐣿𐤀𐤁𐤂𐤃𐤄𐤅𐤆𐤇𐤈𐤉𐤊𐤋𐤌𐤍𐤎𐤏𐤐𐤑𐤒𐤓𐤔𐤕𐤖𐤗𐤘𐤙𐤚𐤛𐤜𐤝𐤞𐤟𐤠𐤡𐤢𐤣𐤤𐤥𐤦𐤧𐤨𐤩𐤪𐤫𐤬𐤭𐤮𐤯𐤰𐤱𐤲𐤳𐤴𐤵𐤶𐤷𐤸𐤹𐤺𐤻𐤼𐤽𐤾𐤿𐥀𐥁𐥂𐥃𐥄𐥅𐥆𐥇𐥈𐥉𐥊𐥋𐥌𐥍𐥎𐥏𐥐𐥑𐥒𐥓𐥔𐥕𐥖𐥗𐥘𐥙𐥚𐥛𐥜𐥝𐥞𐥟𐥠𐥡𐥢𐥣𐥤𐥥𐥦𐥧𐥨𐥩𐥪𐥫𐥬𐥭𐥮𐥯𐥰𐥱𐥲𐥳𐥴𐥵𐥶𐥷𐥸𐥹𐥺𐥻𐥼𐥽𐥾𐥿𐦀𐦁𐦂𐦃𐦄𐦅𐦆𐦇𐦈𐦉𐦊𐦋𐦌𐦍𐦎𐦏𐦐𐦑𐦒𐦓𐦔𐦕𐦖𐦗𐦘𐦙𐦚𐦛𐦜𐦝𐦞𐦟𐦠𐦡𐦢𐦣𐦤𐦥𐦦𐦧𐦨𐦩𐦪𐦫𐦬𐦭𐦮𐦯𐦰𐦱𐦲𐦳𐦴𐦵𐦶𐦷𐦸𐦹𐦺𐦻𐦼𐦽𐦾𐦿𐧀𐧁𐧂𐧃𐧄𐧅𐧆𐧇𐧈𐧉𐧊𐧋𐧌𐧍𐧎𐧏𐧐𐧑𐧒𐧓𐧔𐧕𐧖𐧗𐧘𐧙𐧚𐧛𐧜𐧝𐧞𐧟𐧠𐧡𐧢𐧣𐧤𐧥𐧦𐧧𐧨𐧩𐧪𐧫𐧬𐧭𐧮𐧯𐧰𐧱𐧲𐧳𐧴𐧵𐧶𐧷𐧸𐧹𐧺𐧻𐧼𐧽𐧾𐧿𐨀𐨁𐨂𐨃𐨄𐨅𐨆𐨇𐨈𐨉𐨊𐨋𐨌𐨍𐨎𐨏𐨐𐨑𐨒𐨓𐨔𐨕𐨖𐨗𐨘𐨙𐨚𐨛𐨜𐨝𐨞𐨟𐨠𐨡𐨢𐨣𐨤𐨥𐨦𐨧𐨨𐨩𐨪𐨫𐨬𐨭𐨮𐨯𐨰𐨱𐨲𐨳𐨴𐨵𐨶𐨷𐨹𐨺𐨸𐨻𐨼𐨽𐨾𐨿𐩀𐩁𐩂𐩃𐩄𐩅𐩆𐩇𐩈𐩉𐩊𐩋𐩌𐩍𐩎𐩏𐩐𐩑𐩒𐩓𐩔𐩕𐩖𐩗𐩘𐩙𐩚𐩛𐩜𐩝𐩞𐩟𐩠𐩡𐩢𐩣𐩤𐩥𐩦𐩧𐩨𐩩𐩪𐩫𐩬𐩭𐩮𐩯𐩰𐩱𐩲𐩳𐩴𐩵𐩶𐩷𐩸𐩹𐩺𐩻𐩼𐩽𐩾𐩿𐪀𐪁𐪂𐪃𐪄𐪅𐪆𐪇𐪈𐪉𐪊𐪋𐪌𐪍𐪎𐪏𐪐𐪑𐪒𐪓𐪔𐪕𐪖𐪗𐪘𐪙𐪚𐪛𐪜𐪝𐪞𐪟𐪠𐪡𐪢𐪣𐪤𐪥𐪦𐪧𐪨𐪩𐪪𐪫𐪬𐪭𐪮𐪯𐪰𐪱𐪲𐪳𐪴𐪵𐪶𐪷𐪸𐪹𐪺𐪻𐪼𐪽𐪾𐪿𐫀𐫁𐫂𐫃𐫄𐫅𐫆𐫇𐫈𐫉𐫊𐫋𐫌𐫍𐫎𐫏𐫐𐫑𐫒𐫓𐫔𐫕𐫖𐫗𐫘𐫙𐫚𐫛𐫜𐫝𐫞𐫟𐫠𐫡𐫢𐫣𐫤𐫦𐫥𐫧𐫨𐫩𐫪𐫫𐫬𐫭𐫮𐫯𐫰𐫱𐫲𐫳𐫴𐫵𐫶𐫷𐫸𐫹𐫺𐫻𐫼𐫽𐫾𐫿𐬀𐬁𐬂𐬃𐬄𐬅𐬆𐬇𐬈𐬉𐬊𐬋𐬌𐬍𐬎𐬏𐬐𐬑𐬒𐬓𐬔𐬕𐬖𐬗𐬘𐬙𐬚𐬛𐬜𐬝𐬞𐬟𐬠𐬡𐬢𐬣𐬤𐬥𐬦𐬧𐬨𐬩𐬪𐬫𐬬𐬭𐬮𐬯𐬰𐬱𐬲𐬳𐬴𐬵𐬶𐬷𐬸𐬹𐬺𐬻𐬼𐬽𐬾𐬿𐭀𐭁𐭂𐭃𐭄𐭅𐭆𐭇𐭈𐭉𐭊𐭋𐭌𐭍𐭎𐭏𐭐𐭑𐭒𐭓𐭔𐭕𐭖𐭗𐭘𐭙𐭚𐭛𐭜𐭝𐭞𐭟𐭠𐭡𐭢𐭣𐭤𐭥𐭦𐭧𐭨𐭩𐭪𐭫𐭬𐭭𐭮𐭯𐭰𐭱𐭲𐭳𐭴𐭵𐭶𐭷𐭸𐭹𐭺𐭻𐭼𐭽𐭾𐭿𐮀𐮁𐮂𐮃𐮄𐮅𐮆𐮇𐮈𐮉𐮊𐮋𐮌𐮍𐮎𐮏𐮐𐮑𐮒𐮓𐮔𐮕𐮖𐮗𐮘𐮙𐮚𐮛𐮜𐮝𐮞𐮟𐮠𐮡𐮢𐮣𐮤𐮥𐮦𐮧𐮨𐮩𐮪𐮫𐮬𐮭𐮮𐮯𐮰𐮱𐮲𐮳𐮴𐮵𐮶𐮷𐮸𐮹𐮺𐮻𐮼𐮽𐮾𐮿𐯀𐯁𐯂𐯃𐯄𐯅𐯆𐯇𐯈𐯉𐯊𐯋𐯌𐯍𐯎𐯏𐯐𐯑𐯒𐯓𐯔𐯕𐯖𐯗𐯘𐯙𐯚𐯛𐯜𐯝𐯞𐯟𐯠𐯡𐯢𐯣𐯤𐯥𐯦𐯧𐯨𐯩𐯪𐯫𐯬𐯭𐯮𐯯𐯰𐯱𐯲𐯳𐯴𐯵𐯶𐯷𐯸𐯹𐯺𐯻𐯼𐯽𐯾𐯿𐰀𐰁𐰂𐰃𐰄𐰅𐰆𐰇𐰈𐰉𐰊𐰋𐰌𐰍𐰎𐰏𐰐𐰑𐰒𐰓𐰔𐰕𐰖𐰗𐰘𐰙𐰚𐰛𐰜𐰝𐰞𐰟𐰠𐰡𐰢𐰣𐰤𐰥𐰦𐰧𐰨𐰩𐰪𐰫𐰬𐰭𐰮𐰯𐰰𐰱𐰲𐰳𐰴𐰵𐰶𐰷𐰸𐰹𐰺𐰻𐰼𐰽𐰾𐰿𐱀𐱁𐱂𐱃𐱄𐱅𐱆𐱇𐱈𐱉𐱊𐱋𐱌𐱍𐱎𐱏𐱐𐱑𐱒𐱓𐱔𐱕𐱖𐱗𐱘𐱙𐱚𐱛𐱜𐱝𐱞𐱟𐱠𐱡𐱢𐱣𐱤𐱥𐱦𐱧𐱨𐱩𐱪𐱫𐱬𐱭𐱮𐱯𐱰𐱱𐱲𐱳𐱴𐱵𐱶𐱷𐱸𐱹𐱺𐱻𐱼𐱽𐱾𐱿𐲀𐲁𐲂𐲃𐲄𐲅𐲆𐲇𐲈𐲉𐲊𐲋𐲌𐲍𐲎𐲏𐲐𐲑𐲒𐲓𐲔𐲕𐲖𐲗𐲘𐲙𐲚𐲛𐲜𐲝𐲞𐲟𐲠𐲡𐲢𐲣𐲤𐲥𐲦𐲧𐲨𐲩𐲪𐲫𐲬𐲭𐲮𐲯𐲰𐲱𐲲𐲳𐲴𐲵𐲶𐲷𐲸𐲹𐲺𐲻𐲼𐲽𐲾𐲿𐳀𐳁𐳂𐳃𐳄𐳅𐳆𐳇𐳈𐳉𐳊𐳋𐳌𐳍𐳎𐳏𐳐𐳑𐳒𐳓𐳔𐳕𐳖𐳗𐳘𐳙𐳚𐳛𐳜𐳝𐳞𐳟𐳠𐳡𐳢𐳣𐳤𐳥𐳦𐳧𐳨𐳩𐳪𐳫𐳬𐳭𐳮𐳯𐳰𐳱𐳲𐳳𐳴𐳵𐳶𐳷𐳸𐳹𐳺𐳻𐳼𐳽𐳾𐳿𐴀𐴁𐴂𐴃𐴄𐴅𐴆𐴇𐴈𐴉𐴊𐴋𐴌𐴍𐴎𐴏𐴐𐴑𐴒𐴓𐴔𐴕𐴖𐴗𐴘𐴙𐴚𐴛𐴜𐴝𐴞𐴟𐴠𐴡𐴢𐴣𐴤𐴥𐴦𐴧𐴨𐴩𐴪𐴫𐴬𐴭𐴮𐴯𐴰𐴱𐴲𐴳𐴴𐴵𐴶𐴷𐴸𐴹𐴺𐴻𐴼𐴽𐴾𐴿𐵀𐵁𐵂𐵃𐵄𐵅𐵆𐵇𐵈𐵉𐵊𐵋𐵌𐵍𐵎𐵏𐵐𐵑𐵒𐵓𐵔𐵕𐵖𐵗𐵘𐵙𐵚𐵛𐵜𐵝𐵞𐵟𐵠𐵡𐵢𐵣𐵤𐵥𐵦𐵧𐵨𐵩𐵪𐵫𐵬𐵭𐵮𐵯𐵰𐵱𐵲𐵳𐵴𐵵𐵶𐵷𐵸𐵹𐵺𐵻𐵼𐵽𐵾𐵿𐶀𐶁𐶂𐶃𐶄𐶅𐶆𐶇𐶈𐶉𐶊𐶋𐶌𐶍𐶎𐶏𐶐𐶑𐶒𐶓𐶔𐶕𐶖𐶗𐶘𐶙𐶚𐶛𐶜𐶝𐶞𐶟𐶠𐶡𐶢𐶣𐶤𐶥𐶦𐶧𐶨𐶩𐶪𐶫𐶬𐶭𐶮𐶯𐶰𐶱𐶲𐶳𐶴𐶵𐶶𐶷𐶸𐶹𐶺𐶻𐶼𐶽𐶾𐶿𐷀𐷁𐷂𐷃𐷄𐷅𐷆𐷇𐷈𐷉𐷊𐷋𐷌𐷍𐷎𐷏𐷐𐷑𐷒𐷓𐷔𐷕𐷖𐷗𐷘𐷙𐷚𐷛𐷜𐷝𐷞𐷟𐷠𐷡𐷢𐷣𐷤𐷥𐷦𐷧𐷨𐷩𐷪𐷫𐷬𐷭𐷮𐷯𐷰𐷱𐷲𐷳𐷴𐷵𐷶𐷷𐷸𐷹𐷺𐷻𐷼𐷽𐷾𐷿𐸀𐸁𐸂𐸃𐸄𐸅𐸆𐸇𐸈𐸉𐸊𐸋𐸌𐸍𐸎𐸏𐸐𐸑𐸒𐸓𐸔𐸕𐸖𐸗𐸘𐸙𐸚𐸛𐸜𐸝𐸞𐸟𐸠𐸡𐸢𐸣𐸤𐸥𐸦𐸧𐸨𐸩𐸪𐸫𐸬𐸭𐸮𐸯𐸰𐸱𐸲𐸳𐸴𐸵𐸶𐸷𐸸𐸹𐸺𐸻𐸼𐸽𐸾𐸿𐹀𐹁𐹂𐹃𐹄𐹅𐹆𐹇𐹈𐹉𐹊𐹋𐹌𐹍𐹎𐹏𐹐𐹑𐹒𐹓𐹔𐹕𐹖𐹗𐹘𐹙𐹚𐹛𐹜𐹝𐹞𐹟𐹠𐹡𐹢𐹣𐹤𐹥𐹦𐹧𐹨𐹩𐹪𐹫𐹬𐹭𐹮𐹯𐹰𐹱𐹲𐹳𐹴𐹵𐹶𐹷𐹸𐹹𐹺𐹻𐹼𐹽𐹾𐹿𐺀𐺁𐺂𐺃𐺄𐺅𐺆𐺇𐺈𐺉𐺊𐺋𐺌𐺍𐺎𐺏𐺐𐺑𐺒𐺓𐺔𐺕𐺖𐺗𐺘𐺙𐺚𐺛𐺜𐺝𐺞𐺟𐺠𐺡𐺢𐺣𐺤𐺥𐺦𐺧𐺨𐺩𐺪𐺫𐺬𐺭𐺮𐺯𐺰𐺱𐺲𐺳𐺴𐺵𐺶𐺷𐺸𐺹𐺺𐺻𐺼𐺽𐺾𐺿𐻀𐻁𐻂𐻃𐻄𐻅𐻆𐻇𐻈𐻉𐻊𐻋𐻌𐻍𐻎𐻏𐻐𐻑𐻒𐻓𐻔𐻕𐻖𐻗𐻘𐻙𐻚𐻛𐻜𐻝𐻞𐻟𐻠𐻡𐻢𐻣𐻤𐻥𐻦𐻧𐻨𐻩𐻪𐻫𐻬𐻭𐻮𐻯𐻰𐻱𐻲𐻳𐻴𐻵𐻶𐻷𐻸𐻹𐻺𐻻𐻼𐻽𐻾𐻿𐼀𐼁𐼂𐼃𐼄𐼅𐼆𐼇𐼈𐼉𐼊𐼋𐼌𐼍𐼎𐼏𐼐𐼑𐼒𐼓𐼔𐼕𐼖𐼗𐼘𐼙𐼚𐼛𐼜𐼝



Fig. 24 — Capturando
a su presa.

Los ángeles descarnados de la
noche y sus presas

Esta criatura utiliza sus cuatro
extremidades para agarrar a la
víctima. La cola también puede
ayudar a someterla.

Araña de Leng



Es absolutamente necesario para la paz y la seguridad de la humanidad que algunos rincones oscuros y muertos, algunas profundidades insondables de la Tierra, no sean perturbados, no sea que ciertas adormecidas anomalías recobren vida activa y ciertas obscenas supervivencias salgan reptando de sus guaridas para lanzarse a nuevas y mayores conquistas.

—H. P. Lovecraft

Las arañas de Leng son hinchados arácnidos de color púrpura que se caracterizan por su enorme tamaño e inteligencia. Internamente, los especialistas pueden encontrar diferencias significativas con las demás arañas. Treer (1984) recomienda ubicar a la especie como el suborden Humungognata, dentro del orden Aranea.

Las arañas de Leng nunca dejan de crecer. Un espécimen promedio pesa casi una tonelada y media y mide entre dos y tres metros de largo; no son raros los individuos de unas doce toneladas y cinco o seis metros de largo. En las profundidades de su territorio se han documentado colosos de ochenta toneladas y de entre ocho y doce metros de largo (Wasling, 1971).

En la antigüedad, los humanoides de Leng libraron amargas luchas contra estas arañas. Parece que dichos conflictos se resolvieron en favor de los casi humanos, ya que el área de localización actual de las arañas de Leng es bastante restringida (Meeb, 1979).

Hábitat: Nidos en desfiladeros, cuevas, grietas y áreas similares protegidas. Se alimentan de yaks, buitres, shantaks y otros animales grandes que entran en su territorio. Cuando son jóvenes, recorren grandes distancias en busca de una guarida apropiada, pero en la edad adulta se vuelven sedentarias, desplazándose apenas a unos pocos cientos de metros de su guarida.

Localización: El extremo sur de Leng, raramente en otros lugares.

Vida y hábitos: Son puramente carnívoras y, gracias a su inteligencia, la disposición de sus telarañas no es instintiva, sino que la eligen teniendo en cuenta su ubicación y las potenciales presas. Eso hace que la telaraña, que es mucho más fuerte y elástica que un cable de acero templado, no esté tejida en un típico embudo u orbe y que varíe enormemente de una araña a otra.

Las arañas de Leng despliegan su telaraña sutilmente, bloqueando las rutas de escape, creando pistas para sí mismas y colocando ingeniosas trampas que a veces incorporan alambres camuflados, caídas y nudos (Wasling, *ibid.*). Se debe proceder con extrema precaución.

Cómo reconocer a las arañas de Leng:

- ⑨ Atlach-Nacha tiene llamativas marcas rojas y rostro humanoide.
- ⑨ Los sicarios de Karakal son pequeños y están compuestos de chispas eléctricas y nubes de energía.
- ⑨ Los wamps son más pequeños, tienen marcas blancas y rojas, y su aspecto y constitución general es de mamífero.

Comparación
de tamaño





Una trampa de araña de Leng

(A) Un viajero incauto intenta recoger una joya grande y brillante adherida a la red, (B) la red tira de la trampilla para liberarla, (C) la trampilla baja por el peso del investigador y el contrapeso de roca, (D) un perno se libera de la ranura de la trampilla, (E) la roca cae (F) y la roca tapa la cámara, capturando de forma segura al pobre diablo, puesto que las arañas prefieren presas vivas. Finalmente, la red alerta a la araña de Leng de su nueva captura.

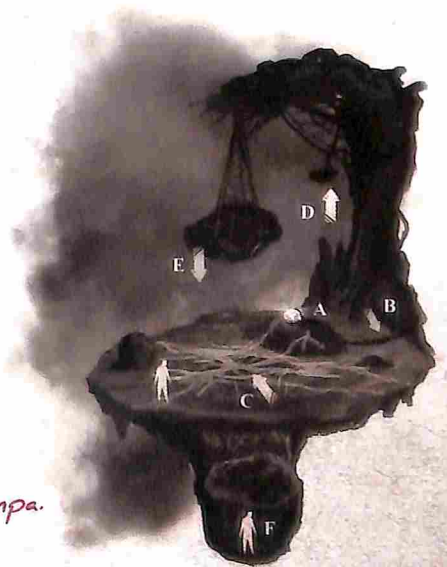
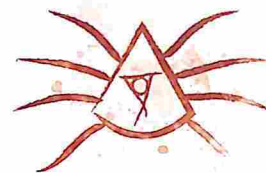


Fig. 25 — Funcionamiento secuencial de la trampa.

A



—H. P. Lovecraft

Comparación de tamaño



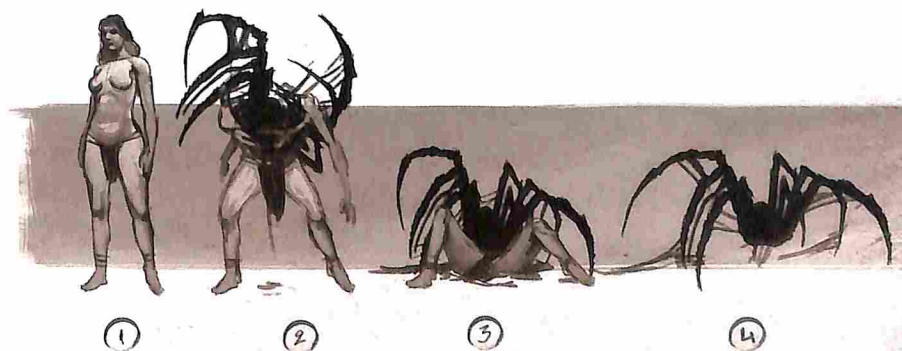
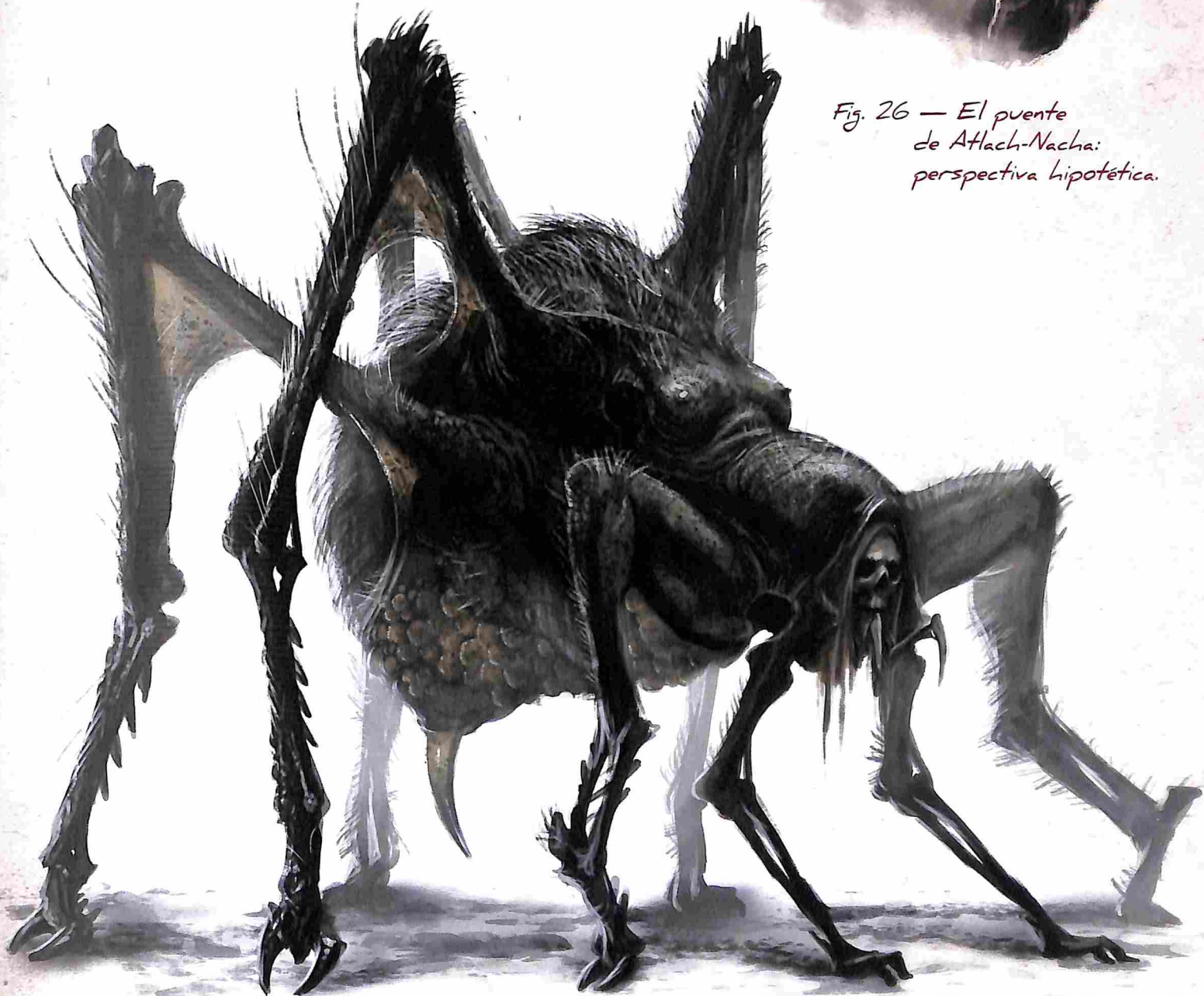
El puente sobre el abismo

Según puede deducirse de informes anónimos, las redes de Atlach-Nacha se extienden a través del abismo sin fondo y se estima que el puente tiene cuatrocientos metros de largo. Supuestamente, la descomposición y otras fuerzas externas requieren el constante fortalecimiento y reconstrucción del puente.



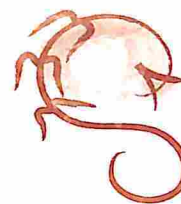
A

Fig. 26 — El puente de Atlach-Nacha: perspectiva hipotética.



Basilisco

ΛΗΙΒΕΒΛΙΣΚΕ



*He frecuentado las tumbas de los siglos,
en brazos del miedo he sido transportado
allá donde se desencadena el vómito de humo del Erebo;
donde las altas cumbres se ciernen nevadas y sombrías,
y en reinos donde el sol del desierto consume
aquello que jamás volverá a animarse.*

—H. P. Lovecraft

Los basiliscos, los legendarios reyes de los ofidios, son organismos con forma de serpiente que tienen una cresta ornamentada, un cuerpo estriado y escamoso y un maléfico rostro con colmillos.

Son la encarnación del veneno, y cualquier arroyo en el que sacian su sed se contamina y se envenena hasta muchos metros de distancia. Los vapores que salen de su guarida son mortales para las aves que la sobrevuelan. Un humano mordido por un basilisco muere instantáneamente, con los rasgos retorcidos y ennegrecidos. No se conoce ningún antídoto para su veneno.

Tocar el cadáver de un animal mordido por un basilisco o el rastro fresco de uno puede infectar fatalmente a los incautos, y su sangre es altamente venenosa. Ratsegg (1969) informó de un caso en el que un hombre a caballo lanceó a un basilisco. El veneno viajó por la lanza a la velocidad del rayo, partiendo y ennegreciendo el asta a medida que avanzaba. El jinete sufrió envenenamiento, muriendo en dos segundos, después de lo cual el veneno atravesó la silla de montar y mató al caballo en el que estaba sentado el lancero.

El aliento de estos monstruos también es letal, matando a cualquiera que se acerque demasiado. Este organismo puede incluso matar con su mirada: al mirar fijamente a un objetivo durante al menos 1,4 segundos, proyecta una enzima nociva en el metabolismo de la víctima. Meeb (1986) correlacionó 287 casos de muerte por la mirada de basilisco y descubrió que 202 de las víctimas murieron en dos segundos. Solo los preternaturalistas entrenados deberían lidiar con estas criaturas.

Hábitat: Tierras salvajes desoladas; incluso las tierras más frondosas se vuelven estériles después de la llegada de un basilisco.

Localización: Cualquier lugar.

Vida y hábitos: Comen carroña y cualquier cosa venenosa, devorando ávidamente los frutos de la planta *Nux vomica* (el origen de la estricnina), y también aprecian los aguijones de escorpión, las cabezas de víbora y las pieles de sapo.

No sabemos nada de la reproducción de los basiliscos. Posiblemente estas criaturas solitarias no son verdaderos animales, sino una construcción preternatural. Las coca-trices, por ejemplo, similares a los basiliscos en muchos aspectos, no tienen sexo y deben ser expresamente creadas.

Cómo reconocer a los basiliscos:

- ② Los dragones mariposa son parcialmente insectos y no tienen plumas.
- ② Los hombres serpiente no tienen alas.





Un potente veneno

Aunque el territorio de un basilisco suele ser reducido, la contaminación del monstruo penetra inexorablemente en el nivel freático local y se convierte en un gran problema, contaminando los ríos cercanos a kilómetros de distancia aguas abajo.

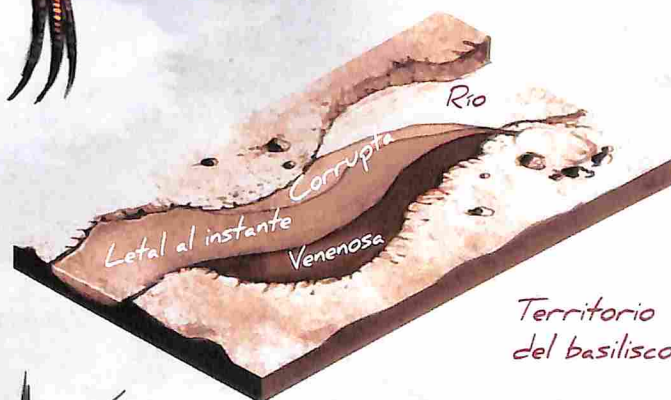


Fig. 27 — Contaminación del basilisco.

Bestia lunar



La luna aparecía en un brillante cuarto creciente que aumentaba más y más [...] [El destino de la galera] era aquella cara misteriosa y secreta que siempre ha permanecido de espaldas a la tierra. [...] [A Carter] no le gustaban ni la forma ni las dimensiones de las ruinas diseminadas por todas partes. Los templos muertos de las montañas estaban contruidos y orientados de tal manera que, evidentemente, no podían haber servido para rendir culto a ningún dios normal y corriente; y en la simetría de las rotas columnas parecía traslucirse un significado oscuro y secreto que no invitaba a ser desentrañado.

—H. P. Lovecraft

Habitualmente, las bestias lunares son grandes, grisáceas y aceitosas, capaces de contraer y expandir el volumen de su cuerpo, cuya forma general es como la de un sapo. Aunque carecen de órganos sensoriales visibles, aparte de un tembloroso racimo de tentáculos cortos en la punta del hocico y generalmente rosados, su enorme inteligencia y su total crueldad compensan tal desventaja.

En las Tierras del Sueño, la cultura de las bestias lunares comercia extensamente con esclavos inteligentes, tanto para alimento como para mano de obra. Sus esclavos proceden de todos los rincones del universo conocido, aunque la proximidad de la Luna hace que los humanos sean los esclavos que mayoritariamente compran los clientes de las bestias lunares.

Hábitat: Estas criaturas pueden tolerar una amplia variedad de climas y condiciones, además de contar con un considerable conjunto de conocimientos técnicos con los que ampliar su entorno. Se pueden encontrar colonias de bestias lunares en casi cualquier lugar.

Localización: Aparentemente no se conocen en la Tierra, pero infestan la Luna en esa dimensión cerebral comúnmente conocida como las Tierras del Sueño. Las bestias lunares solo pueden encontrarse en las Tierras del Sueño, pero los rastros psíquicos de la especie pueden permanecer en la Luna de este plano, o incluso es posible que las colonias de las bestias lunares se hayan expandido más rápidamente en las Tierras del Sueño que en nuestro plano (Fallworth, 1922, Kylton, 1979). El análisis de las fotografías del Apolo II nos deja vislumbrar la interesante posibilidad de que una colonia de bestias lunares se encuentre en el lado más alejado de la Luna, oculta a la detección humana ordinaria (Dannseys, 1971).

Vida y hábitos: Aparentemente, las bestias lunares se alimentan exclusivamente de seres vivos, extrayendo un alimento peculiar y siniestro del cuerpo y el alma de las criaturas que devoran. La especie también practica la tortura recreativa, disfrutando vilmente de la angustia de otros seres. Este rasgo de las bestias lunares es tan consistente que puede evidenciar un beneficio mental o físico directo de tal actividad.

Cómo reconocer a las bestias lunares:

- ② Las semillas informes son negras.
- ② Los servidores de los Dioses Exteriores tienen una forma aún menos definida que las bestias lunares y, por lo general, solo tienen tentáculos en las extremidades.

Comparación
de tamaño





Hombre de Leng

Estos humanoides han sido esclavos y sirvientes de las bestias lunares durante muchos siglos y están profundamente asociados a ellas. Se cree que los hombres de Leng están confinados a las Tierras del Sueño de la Tierra.

B



Movimiento



Bestia nube



Según mi experiencia, no cabe duda de que el hombre, una vez perdida la consciencia terrena, reside en una vida incorpórea muy distinta de la vida que conocemos, de la que, al despertar, solo perduran los recuerdos más ligeros y confusos. De estos recuerdos fragmentarios y brumosos pueden inferirse muchas cosas, aunque es poco lo que se puede demostrar.

—H. P. Lovecraft

Las bestias nube se parecen a una nube animada. Pueden formar a voluntad ojos bulbosos, bocas retorcidas, largos miembros enroscados y otros órganos a partir de su cuerpo, así como reabsorber tales elementos en su masa vaporosa cuando lo desean. Se mantiene en completo silencio durante todo momento. Se han descrito nueve tipos de extremidades diferentes: braquial, ctónica, ocular, pédica, remular, escindida, estomática, vacuolada y velumar (Marsh, 1976).

Estos seres carnívoros, aunque carecen de inteligencia, son persistentes y están bien adaptados a la caza, encontrándose con la misma facilidad apoderándose de un barco cargado de seres humanos como aspirando un banco de atunes.



Comparación
de tamaño

Hábitat: Al aire libre, por lo general cerca o sobre un océano, especialmente a lo largo de las rutas de las tormentas templadas y tropicales.

Localización: Aunque son raras, se han encontrado bestias nube en el mar del Sur y en los territorios adyacentes. Marsh (ibid.) afirma que no es cierto que se originen en las Tierras del Sueño de la Tierra, sino en los sueños de otro mundo, una teoría que se apoya en su extraño metabolismo y constitución.

Vida y hábitos: Las bestias nube buscan alimento flotando libremente sobre la tierra y el mar. Al ver una posible comida, caen lentamente hacia la presa deseada, que se convierte en niebla y se incorpora a la criatura mediante un mecanismo digestivo poco conocido.

Cuando una bestia nube se hace lo suficientemente grande: entre sesenta y cien metros de diámetro, se eleva a una altitud de hasta cinco kilómetros y luego estalla en varias bestias más pequeñas. La descendencia de esta mitosis tiene un promedio de tamaño de entre ocho y doce metros de diámetro.

Las bestias nube pueden crecer y encogerse muchas veces durante su esperanza de vida, que puede alargarse de veinte a treinta años. Los períodos de estrés disminuyen el volumen de la criatura, mientras que la buena alimentación lo aumenta. Son notablemente resistentes a las lesiones y las heridas simplemente se reforman o se rellenan solas.

Cómo reconocer a las bestias nube:

- ⑨ Los blupes son mucho más pequeños, transparentes y no forman miembros largos y delgados a partir de su sustancia corporal.
- ⑨ Los lagartos luminosos tienen una forma definida, ojos brillantes y son mucho más pequeños.



Ejemplos de brazos

La asombrosa capacidad de la bestia nube para formar cuerpos sólidos a partir de vapor es aún más impresionante desde cerca. Aquí se muestran dos versiones de pseudópodos: el de la izquierda sirve para agarrar y sujetar, mientras que el de la derecha permite atrapar presas del tamaño de humanos o cebras. La fuerza que se muestra no es una licencia artística: tales brazos podrían levantar varias toneladas de peso.

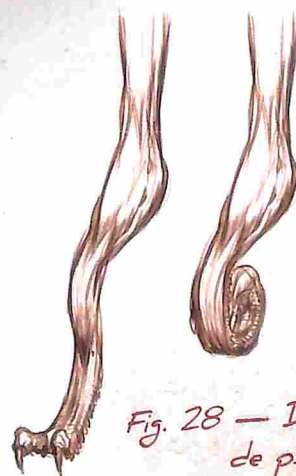


Fig. 28 — Dos versiones de pseudópodos.

Blupe



Mundos enteros de materia, de energía y de vida [...] se encuentran al alcance de la mano, aunque son imperceptibles a nuestros sentidos actuales. [...] Esos mundos extraños e inaccesibles están muy cerca de nosotros.

—H. P. Lovecraft

Los blupes son pequeñas entidades con forma elíptica que flotan en el aire y tienen el cuerpo prácticamente transparente. Despiden un potente olor a limpio, como el que aparece tras una gran tormenta. Tienen órganos internos traslúcidos que pueden verse a través de su piel; en la oscuridad, toda su forma brilla con un fulgor cristalino.

Hábitat: Los blupes no se encuentran de forma natural en ningún lugar fuera de la Dimensión Oscura, un plano opalino donde la luz irradia oscuridad y las sombras tienen longitudes de onda. Actualmente, la obsesión controlada atrae a los blupes a la Tierra como lo ha hecho durante mucho tiempo en las Tierras del Sueño.

Los blupes prefieren los entornos húmedos y, una vez convocados a la Tierra o a las Tierras del Sueño, se deshidratan lentamente, raramente sobreviviendo más de diez o quince días. Su esperanza de vida efectiva puede prolongarse enormemente mediante una cuidadosa regulación de la temperatura y la humedad, o manteniéndolos bajo el agua (Dannseys, 1988). No se ha logrado criar a ninguno fuera de la Dimensión Oscura.

Localización: Este animal se encuentra en el área de Cire Enicar de la Dimensión Oscura (coordenadas de Webber W.2880, X.84604, Y.375, Z.9678) y en las zonas líquidas que la rodean. Allí la atmósfera es casi vapor de agua puro, por lo que los investigadores deben llevar suministros de aire.

Vida y hábitos: No se alimentan ni se reproducen en nuestro plano, donde son poco conocidos, aunque son amistosos con los humanos. Se consideran protecciones eficaces contra los seres que metabolizan calor o electricidad, ya que el contacto con un blupe perturba fatalmente a entidades como los sicarios de Karakal y los vampiros de fuego, e incluso puede herir a los fthagguans y a los gusanos de fuego.

Debido a su naturaleza benigna, la facilidad con la que pueden ser invocados y el aumento en la seguridad personal que representan, los blupes son los favoritos de los metafísicos duros humanos. La ignorancia actual sobre la fisiología y el comportamiento de los blupes es ridícula, considerando la ubicuidad de estas criaturas. Recomendamos encarecidamente a los jóvenes investigadores que quieran consolidar su carrera que estudien estas entidades poco impresionantes pero irremplazables.

Cómo reconocer a los blupes:

- ① Las bestias nube son inmensamente más grandes, tienen una forma indefinida, no son transparentes y no brillan en la oscuridad.
- ② Las larvas de los Dioses Exteriores son más grandes, de formas infinitas y viven en el espacio exterior.
- ③ Los lagartos luminosos tienen ojos brillantes y extremidades definidas.

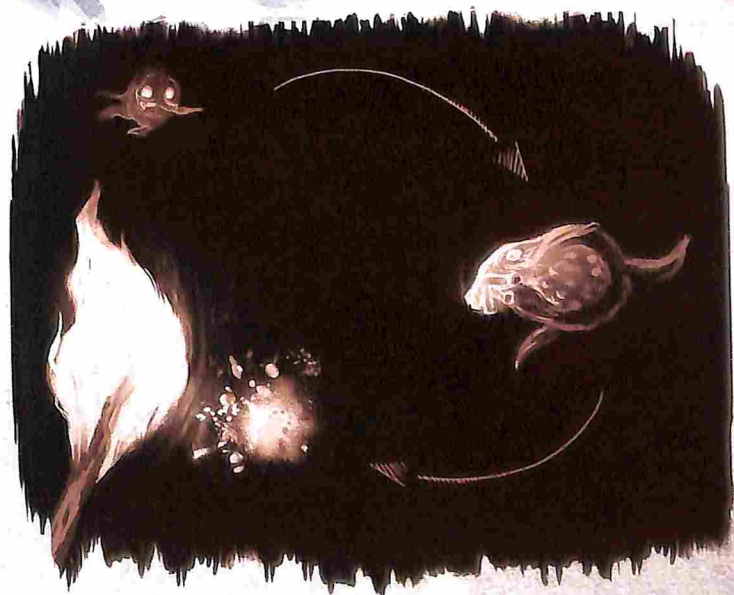


Comparación
de tamaño

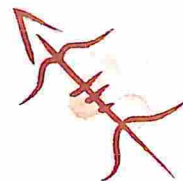


*La tragedia de los blupes
Al apagar la llama, el blupe se extingue
a sí mismo.*

*Fig. 29 — El fuego atrae
inexorablemente a
los blupes.*



Bokrug



Donde antaño habían vivido cincuenta millones de hombres ahora tan solo se arrastraba el abominable reptil de agua. No quedaban ni aun las minas de metales precisos. La MALDICIÓN había caído sobre Sarnath. Mas, semienterrado entre los juncos, percibieron un curioso ídolo de piedra verdemar, un ídolo antiquísimo que representaba a Bokrug, el gran saurio acuático. Este ídolo, transportado más adelante al gran templo de Ilarneq, fue adorado en toda la tierra de Mnar siempre que el doble cuerno de la luna gibosa se alzaba en el cielo.

—H. P. Lovecraft

Bokrug es una criatura grande, de color azul verdoso y parecida a un lagarto. Tiene escamas con textura metálica y sus ojos son de color verde amarillento, con antenas en la mandíbula inferior en lugar de papada y espinas afiladas como agujas a lo largo de la aleta dorsal. Sus pies están palmeados y tiene una cola aplanada para nadar. Bokrug es uno de los primigenios, seres superiores de enorme poder. A diferencia de la mayoría de estas entidades, Bokrug centra casi toda su atención en el continuo de las Tierras del Sueño.

Aparentemente, Bokrug llegó allí al mismo tiempo que los seres de Ib. Lo cierto es que los ibitas adoraron a Bokrug desde el principio, en una época en la que solo ellos lo hacían. Actualmente esta entidad es venerada por la gente de Ilarneq, quienes le atribuyen, correctamente, la destrucción de la antigua Sarnath. Parece que esta adoración ha calmado a Bokrug, ya que no se le imputan actos de destrucción sobrenatural con posterioridad.

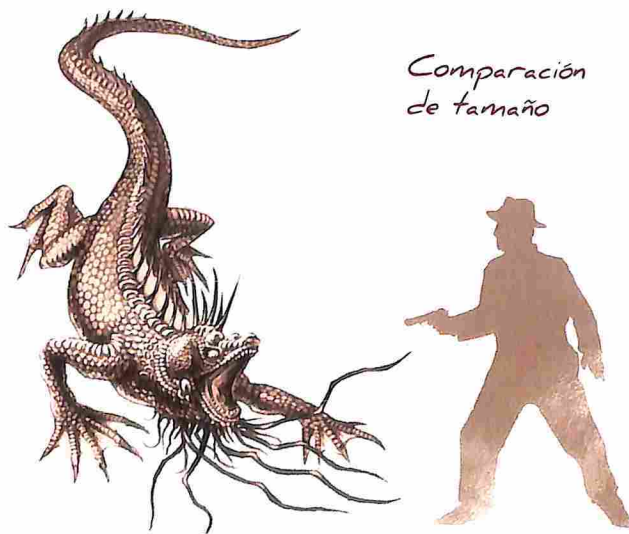
Hábitat: A Bokrug se le conoce como el «lagarto de agua». Sus lugares sagrados siempre están cerca de lagos, pantanos o la costa del océano. En la antigüedad, sus templos se asociaban solo con agua dulce.

Localización: Desconocida, pero sin duda confinado a las Tierras del Sueño. Bokrug raramente se manifiesta físicamente.

Vida y hábitos: Para ser un primigenio, Bokrug es benigno y reacciona solo contra aquellos que intentan causarle daño a él o a su multitud de adoradores, actuando lentamente incluso en ese caso. La ira de esta entidad avanza a paso de reptil y puede que no se manifieste durante siglos, para luego dirigirse contra los desafortunados descendientes de los transgresores, muertos hace mucho tiempo. Aunque tardía y mal dirigida, su ira puede resultar catastrófica. La ciudad de Sarnath fue una vez el centro de la más poderosa civilización de las Tierras del Sueño y Bokrug la destruyó de la noche a la mañana, tan completamente que ni siquiera quedan ruinas.

Cómo reconocer a Bokrug:

- ① Los dragones mariposa tienen alas.
- ② Los hombres serpiente se mantienen erguidos y son más pequeños.
- ③ Los hemóforos son mucho más pequeños y abundantes.



El misterio de los monolitos

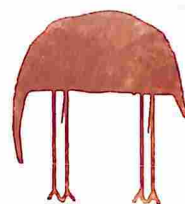
En Ib y sus alrededores se encuentran bajorrelieves de piedra. Aunque las inscripciones no han sido traducidas, las leyendas dejan claro que estos monumentos son sagrados para Bokrug y que una magia especial permitió que la piedra de la que están hechos fuera manipulada o desplazada de forma desconocida.

B



Fig. 30 — Monolito de granito cerca de Akurion.

Buopoth



Pues cuando somos niños escuchamos y soñamos y pensamos pensamientos a medias sugeridos; y cuando llegamos a la madurez y tratamos de recordar, la ponzoña de la vida nos ha vuelto torpes y prosaicos. Pero algunos de nosotros despiertan por la noche con extraños fantasmas de montes y jardines encantados...

—H. P. Lovecraft

Estos mamíferos herbívoros de gran tamaño se parecen a los proboscídeos. Su piel es semejante al fieltro y de colores suaves, y tienen orejas complejas y curiosamente humanoideas, mientras que su espalda está adornada con dos filas de protuberancias cubiertas de piel que parecen tener un propósito defensivo. Tienen los ojos grandes y desconcertantemente inteligentes, y emiten un débil trompeteo.

El rasgo más característico de los buopoths es su probós-cide, que no se encuentra en ningún otro mamífero. La musculatura y los nervios de este órgano único se han descrito recientemente (Mustoll, 1988). Actualmente está claro que los buopoths, lejos de ser parientes cercanos de los elefantes y los sirenios, están más estrechamente relacionados con la rinogradientes. Aparentemente, el antepasado del buopoth fue el llamado hocicudo primitivo, un pequeño mamífero parecido a una musaraña (Stümpke, 1964).

Hábitat: Bosques tropicales cálidos, evitando a los humanos y sus viviendas.

Localización: Por todas las Tierras del Sueño centrales.

Vida y hábitos: Los tímidos y solitarios buopoths suelen ser difíciles de estudiar, pero el vigor musical de su cortejo y apareamiento se reproduce a menudo en las canciones y

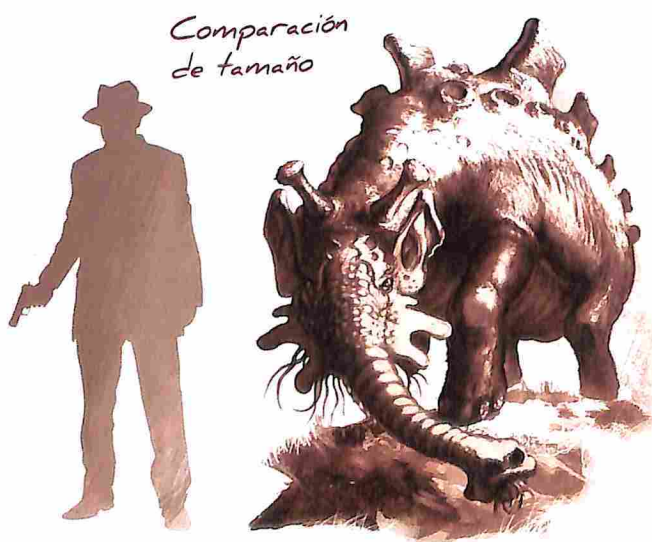
bailes de las Tierras del Sueño. Normalmente tienen una sola cría, pero ocasionalmente se ven gemelos o trillizos. Las crías alcanzan la edad adulta fértil en tres o cuatro años.

Un buopoth acorralado suele lanzarse a la carga para derribar a quien le amenaza y escapar (un adulto puede pesar más de una tonelada y es capaz de huir a una velocidad de más de treinta kilómetros por hora, por lo que aconsejamos precaución). El buopoth fugitivo puede entonces esconderse en la jungla durante horas y, si se le da a elegir, prefiere defenderse sumergiéndose bajo la superficie de un arroyo o un lago, tomando aire a través de su probós-cide y alimentándose plácidamente de plantas submarinas mientras espera a que el peligro se aleje.

El tofflebol, una raíz cerosa y blanca, dulce y crujiente al paladar, es el manjar favorito de los buopoths. El arbusto del tofflebol tiene manojos de hojas largas con manchas amarillas y verdes; un arbusto recién arrancado es una prueba clara de que hay un buopoth en la zona (Mario, 1987).

Cómo reconocer a los buopoths:

- ⑨ Los rasgos de los buopoths son tan característicos que los hacen inconfundibles.





Un Hociudo primitivo

Nuevas pruebas sugieren que todavía existen colonias de esta antigua criatura, un antepasado del buopoth, a lo largo del camino de Mhor.

*Fig. 31 — Hociudo primitivo
(versión de Mustoll)*

Me pregunto a menudo si la mayoría de la humanidad se ha parado alguna vez a pensar en la enorme importancia que a veces tienen los sueños, y en el oscuro mundo al que pertenecen. Aunque la mayor parte de nuestras visiones nocturnas no son quizá más que débiles y fantásticos reflejos de nuestras experiencias vigiles [...] hay sin embargo algunas cuyo carácter extramundano y etéreo permite una interpretación excepcional, y cuyo efecto vagamente emocional e inquietante sugiere posibles atisbos de una esfera de existencia mental no menos importante que la vida física, aunque separada de dicha vida por una barrera infranqueable.

Los dragones mariposa son criaturas parecidas a insectos que tienen hermosas alas decoradas con diferentes patrones, patas articuladas y el cuello y la cola largos y curvados.

Cuando sienten una amenaza, emiten una niebla rosada desde unos espiráculos situados en los costados de su cuerpo. El contacto con esta niebla causa, en cuestión de segundos, una sordera que puede afectar a un soñador incluso en el mundo de vigilia. Todavía no está claro cómo causa este efecto ni por qué esta criatura considera que la pérdida de audición es un ataque adecuado. Si persiste, la psicoterapia alivia la pérdida de audición, lo que sugiere una causa de origen psicológico. Eso podría explicar por qué la niebla provoca diferentes efectos en la percepción: mareos, entumecimiento, pérdida del gusto y del olfato y ceguera temporal durante algunos días al año (Coros, 1972).

Hábitat: Jardines, praderas o cualquier otro lugar donde haya un ambiente agradable.

Localización: Principalmente en Sona-Nyl, la tierra de la imaginación, aunque a veces los especímenes salvajes vagan por otras partes de las Tierras del Sueño. Los dragones mariposa se pueden domesticar y las familias ricas suelen tener uno o dos como mascotas y adornos de jardín.

Aunque no se reproducen en cautiverio, pueden vivir felizmente como animales de compañía durante siglos. Los cuentos describen a parejas y tríos de dragones mariposa cantando para engendrar a sus hijos, aunque esto todavía no se ha podido comprobar.

Vida y hábitos: Se alimentan únicamente de néctar, fragancias y silencio. Suelen emitir un zumbido calmante y melodioso, mostrando una gran facilidad para imitar las armonías que han escuchado. Tienen un baile característico, sumergiéndose y arremolinándose en lo que parecen bellos patrones aleatorios cuyo análisis siempre revela una cuidadosa planificación. Su capacidad de volar, en vista de su gran masa y la pequeña superficie de sus alas, es inexplicable.

Cómo reconocer a los dragones mariposa:

- ⑨ Los basiliscos viven en tierras destrozadas, vuelan con torpeza y tienen plumas.
- ⑨ Los lagartos luminosos no tienen alas ni boca, y brillan.
- ⑨ Los pájaros magah tienen plumas y son mucho más pequeños.



Fig. 32 — Flores y hojas de la copa de miel.



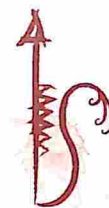
Un bocado apetecible

Los dragones mariposa disfrutan especialmente del néctar de la copa de miel de triple floración. Las copiosas secreciones de esta planta gotean sobre quienes pasan por debajo y a menudo atraen nubes de insectos, una excelente estrategia de reproducción para la planta.

D



འཇུག་པའི་མཁའ་མཁན་པོ་འཇུག་པའི་མཁའ་མཁན་པོ་



G

Estas criaturas, vagamente parecidas a un gato, tienen el cuerpo formado por abstractos arabescos y filigranas de colores brillantes, con nodos parecidos a joyas en los flancos. En un extremo del cuerpo tienen un objeto barroco, identificable como una cabeza por sus grandes ojos redondos. Cuando los gatos de Saturno se mueven, extienden sus patas desde el interior: dependiendo del momento, tienen una, dos, tres, cuatro o ninguna extremidad. Una cola retráctil (o un apéndice de propósito desconocido) cierra su cuerpo.

La niebla, la presión, los hielos gaseosos y las maliciosas viscosidades de la semisuperficie de Saturno dificultan la comprensión de esta criatura. La escasa información disponible procede de estudios realizados en la Luna con un alto riesgo personal (Larkhan, 1982).

Hábitat: Se desconocen los detalles acerca del hábitat de Saturno. No hace falta decir que una criatura capaz de saltar de forma independiente por el espacio interplanetario manifiesta una gran capacidad de adaptación.

Vida y hábitos: Esta forma de vida tiene nódulos en forma de joya como piel exterior, es un depredador, tiene una personalidad maligna y es capaz de atravesar el espacio exterior.

A pesar de su extrañeza, los gatos de Saturno claramente comparten un parentesco con los gatos terrestres. Recientes descubrimientos de seres similares a gatos en Urano y Marte parecen reforzar esta relación. Tal vez el gato no es un accidente de la evolución terrestre, sino un principio de existencia en nuestro sistema solar. No hay pruebas de la presencia de «gatos» o «seres similares a gatos» en otros sistemas, pero los preternaturalistas creen que la uniformidad cosmológica prevalecerá.

Cómo reconocer a los gatos de Saturno:

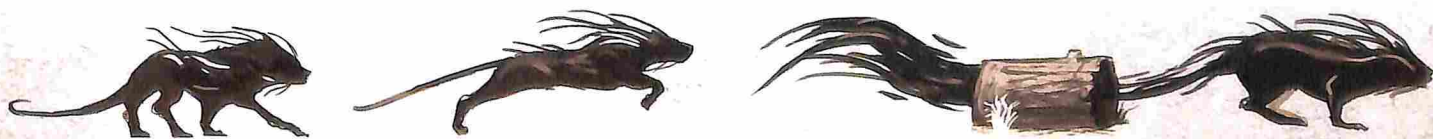
- ② Los dragones mariposa tienen apariencia de reptil, con extremidades y alas de insecto, y no brillan por dentro.
- ② Los sicarios de Karakal tienen extremidades crepitantes y cuerpos oscuros.
- ② Los zoogs son marrones, peludos y mucho más pequeños.



Gato de Urano

Esta criatura es fácilmente distinguible del gato de Saturno ya que, cuando caza, el uranusoide negro y azul despliega seis grandes sensores en forma de telaraña desde unas espinas córneas que rodean su cabeza. En las inhóspitas llanuras de Umbriel, estas antenas parabólicas pueden detectar energía ambiental hasta cuarenta kilómetros de distancia.

G



Movimiento

Gnor



G

No puedo pensar en las profundidades del mar sin estremecerme ante las espantosas entidades que quizá en este instante se arrastran y se agitan en su lecho fangoso, adorando a sus antiguos ídolos de piedra y esculpiendo sus propias imágenes detestables en obeliscos submarinos de mojado granito.

—H. P. Lovecraft

Los gnorri son unos seres barbudos parecidos a sirenas que viven bajo el mar. Tienen un número de brazos aleatorio, entre dos y cuatro, lo que no significa que se trate de subespecies diferentes. Los gnorri de tres brazos son siempre asimétricos y todos son ovovivíparos.

Estos seres no tienen piernas ni cola, y su torso termina en un largo tentáculo, cuya espiral de ondulaciones les impulsa cuando nadan. Para arrastrarse por el fondo del mar, su tentáculo se desliza por delante como si fuera una obscena boa constrictor, agarrándose a cualquier objeto para avanzar.

En una muestra aleatoria de 532 gnorri, Meeb (1986) descubrió que 37 tenían cuatro brazos, 236 tres y 259 dos, una incidencia de 7%, 44% y 49%, respectivamente.

Hábitat: La plataforma continental submarina de climas templados y tropicales, ya que carecen de aislamiento suficiente para las temperaturas polares.

Localización: Mares salados de las Tierras del Sueño.

Vida y hábitos: Los gnorri construyen grutas en las que viven, cosechan algas y crían criaturas marinas, además de elaborar productos de calidad para comerciar.

Los asentamientos típicos de los gnorri son laberintos: un complejo conjunto de edificios en zonas de marea que se utilizan como viviendas, lugares de culto y trampas para peces. La mayoría de los laberintos son túneles completamente sumergidos contruidos de coral o roca cuidadosamente tallada, cuya construcción a menudo es excelente y los investigadores los consideran joyas estéticas además de obras utilitarias o defensivas.

En la infame ensenada de Benna (situada al este de Sarkomand) hay varios kilómetros cuadrados de enrevesados muros de piedra que, por lo general, se elevan unos metros por encima de la marea alta. Parte de este laberinto largamente abandonado de los gnorri está al aire libre, mientras que en otros lugares está cubierto, de modo que los pequeños barcos que navegan por sus estrechas grutas algunas veces están a cielo abierto, otras en la sombra y otras en una impenetrable oscuridad. Algunos audaces soñadores han explorado secciones de este enorme laberinto, cuya estructura debió cumplir alguna función especial que la investigación superficial no ha logrado adivinar.

Cómo reconocer a los gnorri:

- ⑨ Los seres de Ib tienen patas traseras.
- ⑨ Las bestias lunares no son acuáticas y sus únicos órganos sensoriales visibles son un racimo de tentáculos en el hocico.
- ⑨ Los profundos no frecuentan las Tierras del Sueño y normalmente poseen dos piernas y dos brazos.





Movimiento de los gnorri

Los gnorri suelen nadar flexionando su larga cola por detrás del cuerpo. A veces acechan a sus presas avanzando por medio de las ventosas que tienen en la parte inferior de su cuerpo y otras, más raramente, pueden envolver su cola flexible alrededor de un afloramiento o de un poste y luego tirar de sí mismos hacia adelante únicamente con los músculos de la cola.



Fig. 33a — Un gnor extendiendo su tentáculo.



Fig. 33b — Ventosas agarrándose para permitir el avance.

Grandes



[...] suplicó larga y fervientemente a los ocultos dioses del sueño que meditan ceñudos sobre las nubes que envuelven la desconocida Kadath, ciudad de la inmensidad fría jamás hollada por el hombre. Pero los dioses no contestaron, ni se conmovieron, ni dieron ningún signo favorable.

—H. P. Lovecraft

Estas entidades preternaturales están bajo los auspicios de los Dioses Exteriores y gobiernan sin demasiadas imposiciones las Tierras del Sueño de la Tierra. No se sabe cómo consiguieron tal patrocinio ni qué beneficio obtienen los Dioses Exteriores de dicha relación.

Con una excepción (ver Fig. 34), los Grandes se parecen a los humanos, pero con un tipo racial distinto. Todos tienen ojos anchos y estrechos, orejas con lóbulos largos, nariz fina y mentón puntiagudo, con un aspecto curiosamente parecido a las estatuas de la Isla de Pascua (Isinwyl, 1975). Los Grandes pueden caminar por el aire tan fácilmente como por el suelo, y son capaces de entrar en otros planos de existencia. Algunos Grandes parecen ser versiones de deidades terrenales familiares, como las del panteón romano.

Hábitat: Cualquier entorno terrestre.

Localización: El hogar tradicional de los Grandes es Kadath, un lugar asociado a la meseta de Leng, aunque no está claro que su ubicación se encuentre allí.

Vida y hábitos: Los Grandes visitan a menudo zonas humanas e incluso se reproducen con nosotros: los habitantes de Inganok tienen sangre de los Grandes (Carter, 1939). A pesar de sus majestuosos poderes, se puede atrapar o dominar a un Grande usando la habilidad, el ingenio

y la ciencia hiperdimensional, aunque es peligroso; no solo porque se trata de seres poderosos, sino porque en caso de éxito se corre el riesgo de que intervengan los Dioses Exteriores, con consecuencias extremas para los humanos.

Cómo reconocer a los Grandes:

Estos son algunos de los Grandes más conocidos:

- ⑤ Karakal, representado a menudo rodeado de llamas, puede provocar incendios a voluntad y es el señor de las entidades conocidas como los sicarios de Karakal (q.v.).
- ⑤ Lobon, cuya lanza es su emblema personal.
- ⑤ Nath-Horthath, el dios de Celephais, se presenta como un humano de piel negra con pelo rubio y ojos plateados sin pupilas, siempre acompañado por al menos un león.
- ⑤ Tamash es un dios de piel plateada con pelo y barba negros como el carbón, vestido con un traje de oro. Es un maestro de la ilusión y puede crear apariciones y alucinaciones muy creíbles.
- ⑤ Zo-Kalar es considerado el dios del nacimiento y la muerte.

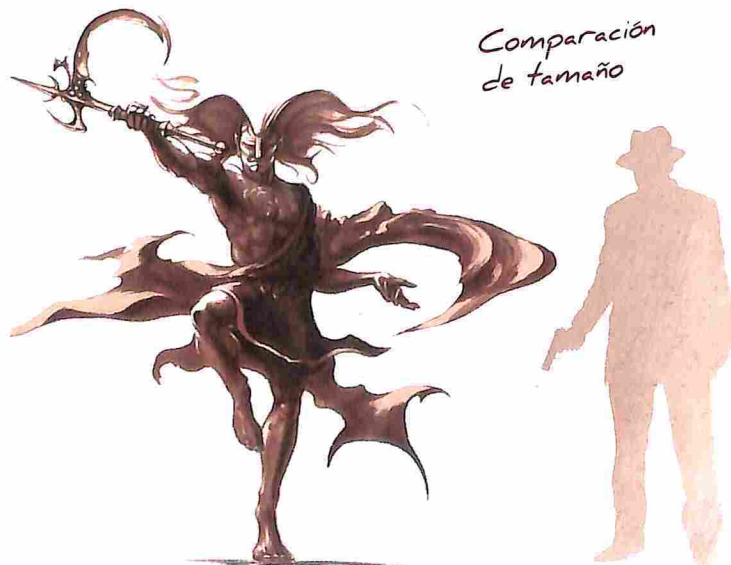




Fig. 34 — Una estatua
encontrada cerca
de Selarn.

Hagarg Ryonis

Los Grandes suelen tener forma humana, pero Hagarg Ryonis no, como captura claramente la grotesca y bestial estatua. Está hecho de placas córneas negras y tiene seis ojos brillantes espaciados irregularmente sobre su cuerpo, que es del tamaño de un caballo. Tiene dientes y garras de cristal negro, y estas últimas chorrean un líquido viscoso. Este Grande disfruta tendiendo emboscadas a sus desdichadas presas.

Gug



G

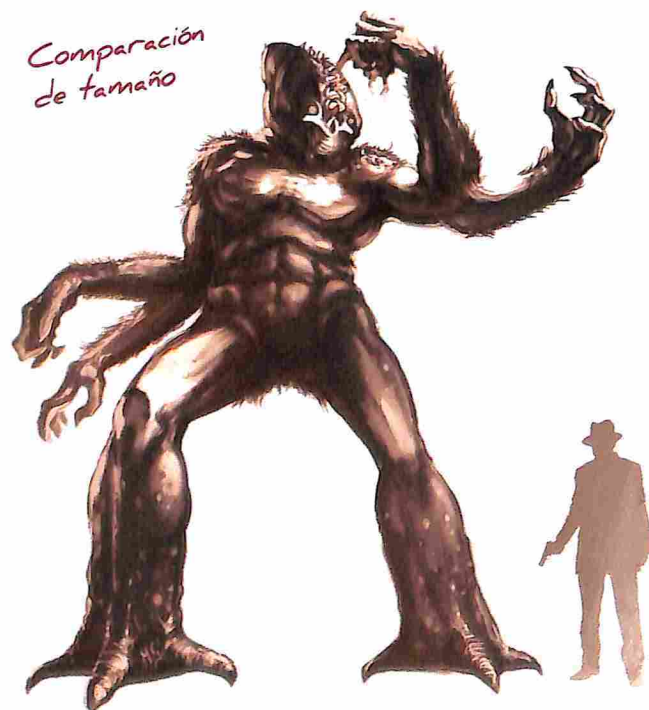
En tiempos pasados, los gugs, velludos y gigantescos, habían construido en aquel bosque unos círculos de piedra donde celebraron extraños sacrificios a los otros dioses y a Nyarlathotep, el caos reptante, hasta que una noche, una de estas abominaciones llegó a oídos de los dioses de la tierra, quienes los desterraron a las cavernas inferiores. [...] Era muy poco probable que un soñador mortal pudiera cruzar el reino subterráneo de los gugs y salir por aquella losa, ya que los soñadores mortales constituían en un principio su alimento predilecto, existiendo todavía entre los gugs leyendas que hablan de la exquisita carne de tales soñadores.

—H. P. Lovecraft

Los gugs son una especie de gigantes caníbales peludos, limitados a la vida subterránea por una maldición de los Grandes. De cada uno de sus brazos de pelo negro brotan dos antebrazos provistos de espantosas zarpas. Sus patas y pies son como los de un pájaro o un dinosaurio, y manchas de grasiento pelaje negro cubren su cuerpo. El rostro de los gugs es especialmente terrible, con ojos rosados saltones sobre huesos abultados y una espantosa boca con colmillos que divide la cabeza verticalmente. Carecen de órgano vocal y se comunican por medio de expresiones faciales y gestos.

Hábitat: Son seres inteligentes que se encuentran en casi cualquier lugar. La especie se adaptó rápidamente a las cavernas tras su destierro del mundo de la superficie.

Comparación de tamaño



Localización: Actualmente restringido al Mundo subterráneo por temor a la maldición de los Grandes. En el Mundo subterráneo hay un reino de gugs y también individuos que vagan libremente.

Vida y hábitos: Estos gigantes evitan por superstición a los gules (que visitan regularmente sus cementerios) y se alimentan principalmente de ghastrs, a los que cazan en las bóvedas oscuras de Zin. Tienen prácticas de reproducción peculiares y despreciables; consultar a Truer (1984) para más detalles.

La mayoría de gugs viven en una horrible ciudad-reino amurallada donde ciclópeas torres redondas se elevan interminablemente en la oscuridad. Cada torre tiene un único portal negro de nueve metros de altura y toda la ciudad está pavimentada con tosca piedra (Carter, 1927). En el centro de la ciudad se encuentra el signo de Koth: una gran torre central que conduce a la superficie de las Tierras del Sueño. En el reino del crepúsculo no existe el día ni la noche, y los gugs suelen dormir inmediatamente después de atiborrarse de repugnante comida, por lo que el mejor momento para adentrarse en este lugar es justo después de un gran festín. Los investigadores también pueden verse amenazados por invasores ghastrs, que a veces aprovechan la ocasión para atacar.

Cómo reconocer a los gugs:

- ⑨ Los seres de Ib son mucho más pequeños y tienen la piel gomosa.
- ⑨ Los hombres de Leng son mucho más pequeños, tienen solo dos brazos y sus rasgos faciales están en el lugar habitual.
- ⑨ Tsathoggua tiene la apariencia de un sapo en cuclillas y la boca horizontal.

La mandíbula de los gugs

Los poderosos músculos de la mandíbula de los gugs se encuentran en reposo mientras la articulación vertical está cerrada, no cuando está abierta (como ocurre con los primates), lo que proporciona una excelente razón por la que los gugs no son capaces de hablar. Unos músculos suplementarios especiales permiten que la mandíbula se cierre en dos etapas diferenciadas.

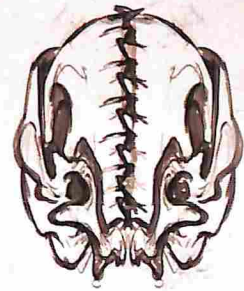
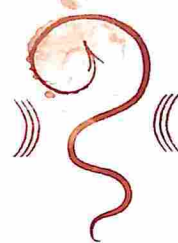


Fig. 35 — La calavera de un gug.

G



[illegible]

G

—H. P. Lovecraft

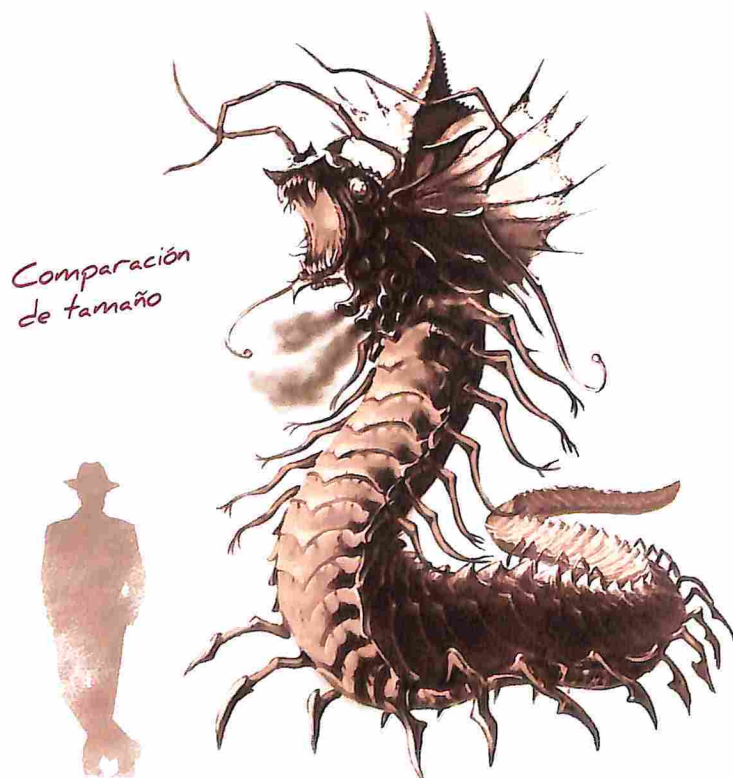
Localización: Parg y sus alrededores. Cada cincuenta años, los gusanos de fuego proliferan en grandes cantidades y arrasan con todo. Entonces, la especie muere y no se ve a ningún espécimen durante al menos una década. El último ciclo de esta plaga ocurrió en el año 1965 d.C. del calendario paralelo.

Su forma brillante advierte a la mayoría de los posibles enemigos. Cuando se sienten amenazados por un jinete nocturno o un growleywog, se levantan, estallan en llamas y atacan ferozmente a su asaltante. Habitualmente, arrasan algunas partes de los bosques para permitir sus bailes de apareamiento y para construir el característico montículo de madera y tierra sobre su nido. También usan el fuego cuando una pared o edificio de madera se interpone en su camino.

Las placas segmentadas de los gusanos de fuego vibran con un débil sonido chirriante que utilizan para comunicarse con otros de su especie. La frecuencia de reproducción depende del suministro de alimento local y de la temperatura, pero ocurre durante todo el año. También existen especies relacionadas: una de ellas produce gas sobrecalentado en lugar de fuego y vive en el desierto de Bnazic (Treer, 1984).

Cómo reconocer a los gusanos de fuego de Parg:

- ⑨ Los hombres serpiente suelen ser más pequeños y tienen brazos y piernas.
- ⑨ Los vooniths tienen patas delanteras, son anfibios y escamosos en lugar de estar cubiertos de placas articuladas.



Especies relacionadas

Los gusanos de electricidad del desierto de Bnazie, primos lejanos de los gusanos de fuego, acumulan enormes cargas de electricidad estática mientras se mueven, lanzando chispas y rayos para aturdir o matar a sus presas. Durante sus danzas de apareamiento, que suelen producirse una vez cada diez años, lanzan andanadas de relámpagos hacia el cielo.

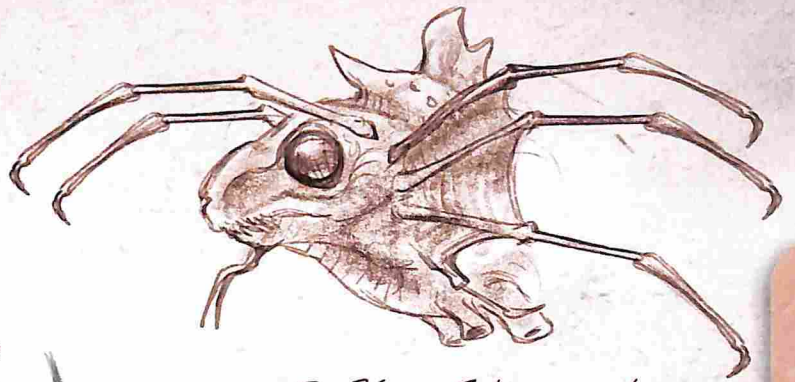


Fig. 36 — Cabeza y antenas.



Hemóforo

V X P E T E X E



¿Quiénes somos nosotros para combatir venenos más antiguos que la historia y que la humanidad? Los simios danzaban en Asia ante esos horrores, y el cáncer medra y se extiende en esas filas ruinosas de edificios de ladrillo donde se oculta lo clandestino.

—H. P. Lovecraft

Los hemóforos son seres pequeños con grandes patas palmeadas y unas enormes ventosas cubriendo la parte delantera y ventral de su cuerpo, con las que se adhieren a los animales que cazan. Sobreviven exclusivamente a base de sangre usando su pequeña boca, que oculta una serie de colmillos huecos en forma de aguja para absorber los fluidos de sus víctimas. No se ha demostrado que esta especie sea portadora de enfermedades, aunque (curiosamente) los supervivientes de sus ataques suelen informar de que posteriormente padecen aracnoiditis.

Estas criaturas son hermafroditas y se reproducen bajo el agua, dando a luz a pequeñas larvas acuáticas de dos colas que nadan a ciegas. Al entrar en contacto con un potencial anfitrión, la larva desprende sus colas y se mete en la carne. En cuestión de segundos, se entierra bajo la piel del anfitrión, dejando un pequeño agujero que rápidamente deja de sangrar. Entonces la larva migra al tracto digestivo, donde se alimenta, crece y cambia de forma durante un período de un mes a seis semanas, hasta que toma la forma de adulto y mide unos cincuenta milímetros de largo. Luego sale del anfitrión y huye para comenzar la vida por su cuenta, alcanzando su tamaño completo en uno o dos años (Dannseys, 1978).

Hábitat: Cualquier área húmeda y rocosa. Las cavernas, las ruinas junto a lagos y los acantilados marinos son lugares perfectos.

Localización: En la isla de Oriab y, probablemente, en cualquier otro lugar.

Vida y hábitos: Los tímidos hemóforos investigan cuidadosamente las posibles presas antes de adherirse a ellas. Los objetos brillantes y las baratijas, como colgantes, pendientes, hebillas, ojales y gafas, les atraen especialmente.

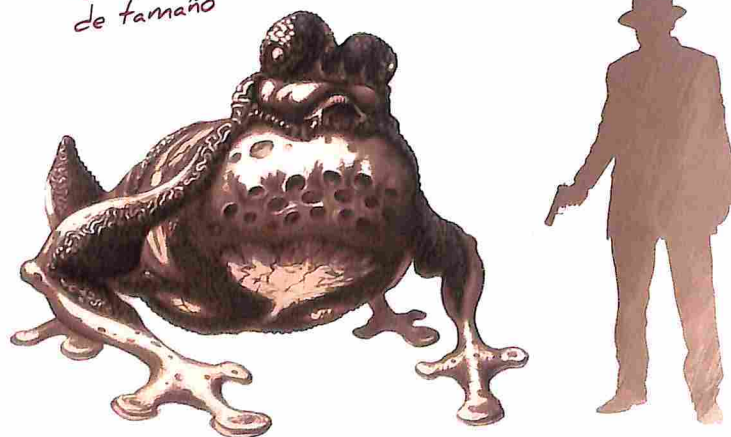
A veces atacan a objetivos conscientes, pero prefieren a los que están dormidos, segregando un poderoso anestésico para eliminar la sensibilidad en el área perforada. En cualquier caso, sus succionadores se agarran con firmeza al tiempo que desangran a la víctima a un ritmo alarmante, mientras ellos se hinchan hasta alcanzar proporciones espantosas para retener su rojo botín. Un hemóforo de setenta y cinco centímetros puede desangrar por completo a una cebra adulta.

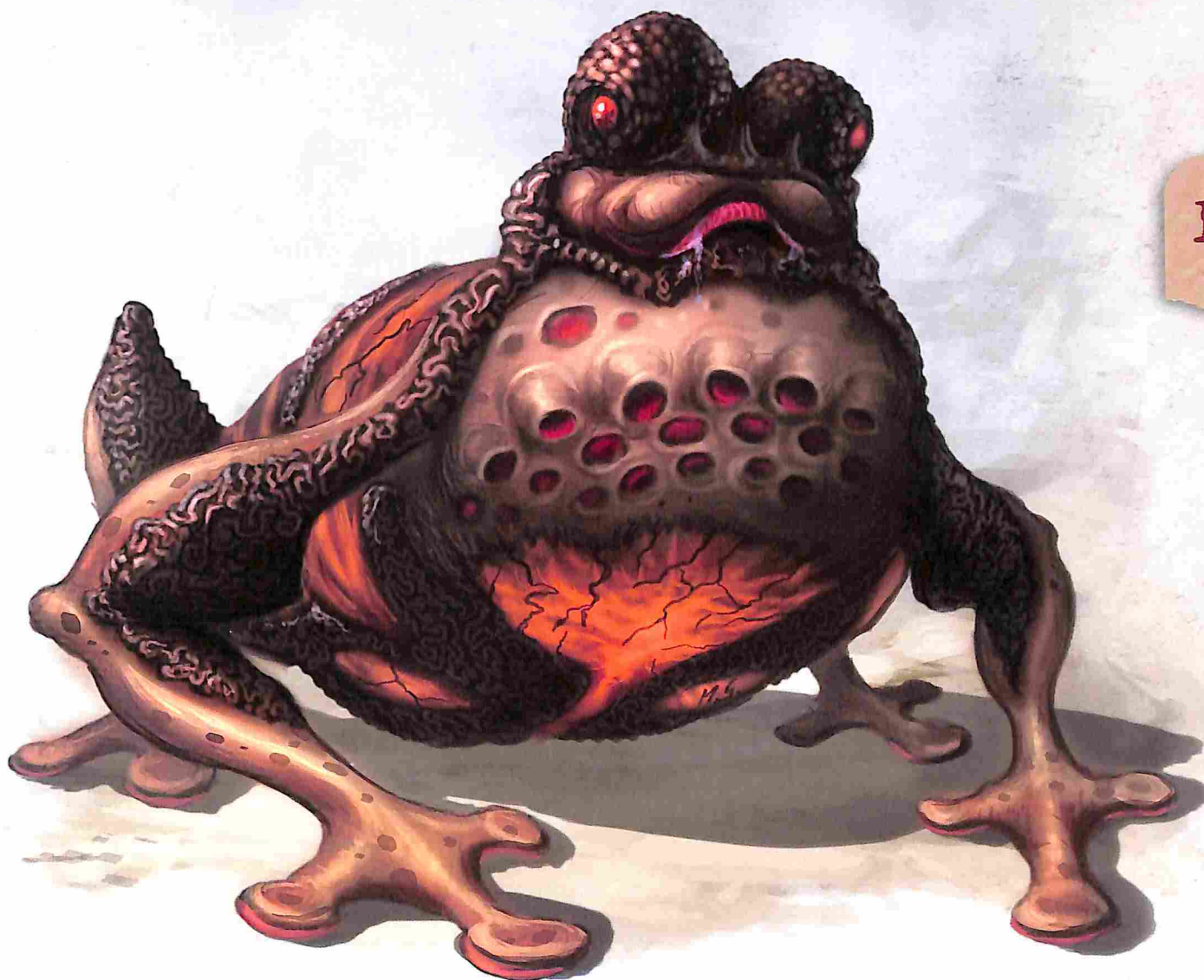
El chupasangres, ahora hinchado, es torpe y vulnerable, así que se esconde, habiendo robado suficiente sangre para uno o varios meses; los hemóforos afortunados solo necesitan comer una o dos veces al año y pueden pasar varios años sin comer. Si carecen por completo de alimento, tejen un capullo viscoso en el que estivar, pudiendo salir hasta un siglo más tarde.

Cómo reconocer a los hemóforos:

- ⑨ Los zoogs son más pequeños y peludos, y tienen una larga cola.

Comparación
de tamaño





H

Fig. 37 — Hemóforo distendido.

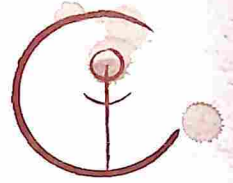


Tras un festín

Después de beber hasta hartarse, el hinchado hemóforo se arrastra hasta un escondite cercano para tumbarse, lleno y saciado. Está tan lleno que no podrá emprender una nueva cacería hasta que pasen tres o cuatro meses.

Hombre de Leng

VEFXXZ 70 70 70 70 70 70 70 70



Unas formas oscuras danzaban alrededor de las débiles hogueras, y Carter sintió curiosidad por averiguar qué clase de criaturas podían ser aquellas; las gentes normales no han estado nunca en Leng, y solo han podido verse de lejos el resplandor de sus hogueras y sus casas de piedra. Aquellas formas saltaban con lentitud y torpeza, y se retorcían en contorsiones y movimientos sumamente desagradables de presenciar; así que Carter no se extrañó ya de la monstruosa perversidad que les atribuían las vagas leyendas, ni del miedo que suscitaban en todo el país de los sueños esta meseta helada y detestable.

—H. P. Lovecraft

Esta especie humanoide tiene cuernos, pezuñas y una pequeña cola, su piel está cubierta de una capa de pelo enmarañado que se presenta en forma de parches y su boca es ancha y dentada.

El origen y la evolución de los hombres de Leng son confusos. Los investigadores están de acuerdo en que las semejanzas con el Homo sapiens son el resultado de una convergencia. En una innovadora disección de la mano de un lengita, Meed (1986) descubrió una musculatura significativamente diferente a la de los primates.

Desde tiempos prehistóricos, la especie ha habitado en Leng, una meseta árida y frígida. Una ciudad lengita, Sarkomand, estaba en ruinas un millón de años antes que el primer humano saliera de la selva. Esa civilización decayó o entró en conflicto con razas como los hombres serpiente.

Mucho después de su caída, los hombres de Leng fueron invadidos y sometidos por las bestias lunares, quienes permitieron que sus nuevos súbditos continuaran gobernando Leng, pero tomaron a esclavos lengitas como tributo: los gordos se convirtieron en alimento, mientras que a los delgados los usaron para trabajar. Los esclavos más parecidos a los humanos todavía se usan como intermediarios con estos (Fallworth, 1939).

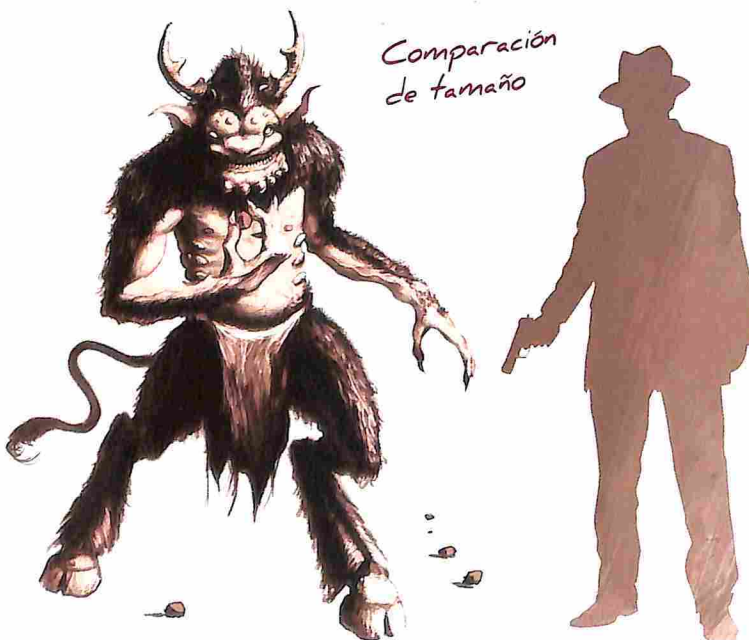
Hábitat: Al originarse en fríos y pedregosos eriales, prosperan mejor en esos lugares (la Luna de las Tierras del Sueño es perfecta para ellos). Sin embargo, esta especie también puede prosperar en climas más agradables.

Localización: La meseta de Leng y la Luna de las Tierras del Sueño, donde han sido transportados por las bestias lunares. Es posible que algunos miembros de la especie también estén presentes en otros lugares.

Vida y hábitos: Los dos sexos viven de forma muy parecida a los humanos, además de poseer ciertas costumbres monstruosas. Habitan en pequeñas aldeas de piedra, mantienen rebaños de repugnante ganado, cultivan campos de cosechas insalubres y participan alegremente en horribles festivales. El tratamiento entusiastamente horrendo que reservan a los cautivos y visitantes humanos hace que su estudio sistemático sea complicado.

Cómo reconocer a los hombres de Leng:

- ① Los seres de Leng tienen la piel y el cuerpo similares a los de las ranas y carecen de pelo.
- ② Los gugs son mucho más grandes, con rostros que parecen menos humanos.
- ③ Los hombres serpiente tienen cabeza ofidia y una larga cola.



Pertenencia

La mayoría de las bestias lunares marcan a sus esclavos lengitas con patrones de marcas y cicatrices, mostrando a quién pertenecen. Según se ha observado, las bestias lunares no valoran tanto los derechos de los propietarios como la disciplina impartida a los esclavos mediante la intensa y prolongada sensación de las escarificaciones.



Fig. 38 — Marcas del clan Nibbosht, de la región de correspondencia de Tsiolkovski



Llegaron a dicha habitación impetuosas corrientes de resplandor nocturno y violeta con polvo de oro; vórtices de polvo y fuego brotaban en remolino de los espacios últimos, cargados de perfumes de más allá de los mundos. Océanos hipnóticos se derramaron allí, iluminados por soles que quizá el ojo jamás haya contemplado, sujetando en sus remolinos extraños delfines y ninfas marinas de profundidades olvidadas.

Los lagartos luminosos son criaturas brillantes similares a las salamandras de aproximadamente un metro de largo. Tienen dos enormes ojos con forma de globo pero carecen de boca y flotan naturalmente en el aire, impulsándose con las patas y una cola aplanada. Un órgano parecido a un hune les permite volar de forma sinuosa, pero no alcanza el movimiento interestelar, ni siquiera interplanetario (Hike, 1981; Webber, 1973).

Hábitat: Normalmente viven en la estratósfera y la mesosfera de las Tierras del Sueño, descendiendo a la superficie solo por la noche o sin llegar a hacerlo nunca.

Localización: La atmósfera superior. En vista de la capacidad de los lagartos luminosos de ignorar la gravedad, su indiferencia ante el vacío y su utilidad (Webber, *ibid.*), la especie posiblemente también vive en la atmósfera superior de mundos similares a la Tierra, así como en capas de la atmósfera joviana.

Vida y hábitos: Se alimentan de la energía ambiental (la a veces denominada erróneamente «fuerza vital») que todos los organismos vivos generan cada día. Necesitan muy poco para sobrevivir, una cantidad fácilmente regenerable por la criatura objetivo promedio. La pérdida de dicha energía hace que el anfitrión sea más susceptible a las enfermedades y a la obsesión psíquica. Si un lagarto luminoso agota por completo la energía ambiental de un animal pequeño, este puede perder la conciencia durante un día. No hay pruebas de que los lagartos luminosos seleccionen y drenen de forma cooperativa un solo blanco, a pesar de los rumores (Malik, 1989).

En las Tierras del Sueño, los circos y espectáculos itinerantes más pequeños a menudo cuentan con grupos de lagartos luminosos entrenados para realizar patrones de bucles rápidos, como aros giratorios, paralelos al suelo. Si no actúan, pueden ayudar a iluminar a los artistas de la cuerda floja en los espectáculos nocturnos.

Los lagartos luminosos son fáciles de domar y pueden ser compañeros agradables, a pesar de que su curiosidad a veces es cómica o molesta. Los preternaturalistas y los metafísicos duros a menudo tienen a varios como guardaespaldas contra entidades alienígenas vulnerables a la luz, como las sombras y los horrendos cazadores.

Cómo reconocer a los lagartos luminosos:

- ⑨ Los basiliscos no brillan, tienen alas y son bípedos.
- ⑨ Los dragones mariposa no brillan y tienen alas.
- ⑨ Los gatos de Saturno no proyectan rayos de luz y su pelaje es brillante y granulado.
- ⑨ Los sicarios de Karakal tienen extremidades parecidas a rayos y huelen a ozono.



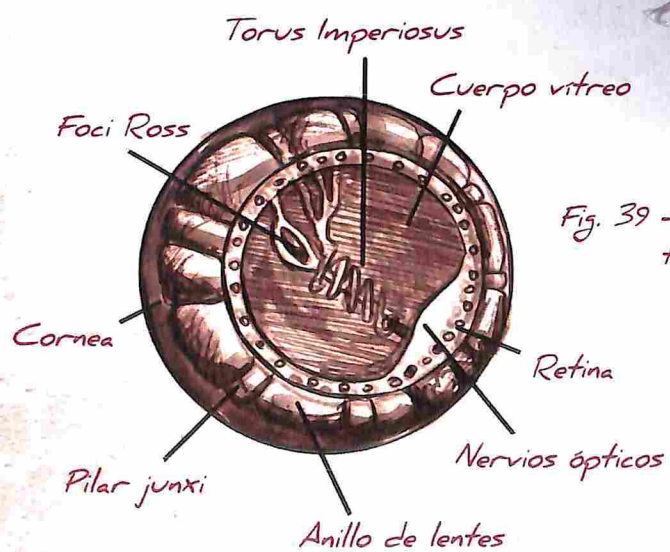


Fig. 39 — Disección de un transceptor óptico

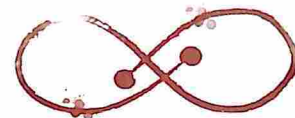
Proyección de luz

El lagarto luminoso puede crear a voluntad un intenso rayo de luz desde sus transceptores ópticos.

Larva de los Dioses Exteriores

𐌌𐌔𐌕𐌕𐌕𐌕 𐌔𐌕𐌕𐌕 𐌕𐌕𐌕𐌕

𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕 𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕𐌕



Aquel pájaro infernal se precipitaba por entre las multitudes de seres sin forma que acechan y se retuercen en las tinieblas, por entre manadas de entidades necias que van a la deriva en el espacio exterior, palpando y arañando, y arañando y palpando; abominables larvas de los otros dioses y que, como ellos, carecen de ojos y de espíritu, y están poseídas en cambio de una sed y un hambre insaciables.

—H. P. Lovecraft

Las larvas de los Dioses Exteriores pueden adoptar un número infinito de formas y configuraciones extrañas, y muchas son cambiaformas. Son seres inmortales y casi imposibles de destruir (Barzai, 1572). Aunque no necesitan comer para sobrevivir, siempre reaccionan con hambre o curiosidad ante cualquiera que pase. Todos los viajeros se asustan ante estas grandes y ominosas formas, pero las larvas raramente son peligrosas mientras se sigan moviendo.

Hábitat: El espacio exterior.

Localización: Probablemente en todo el universo.

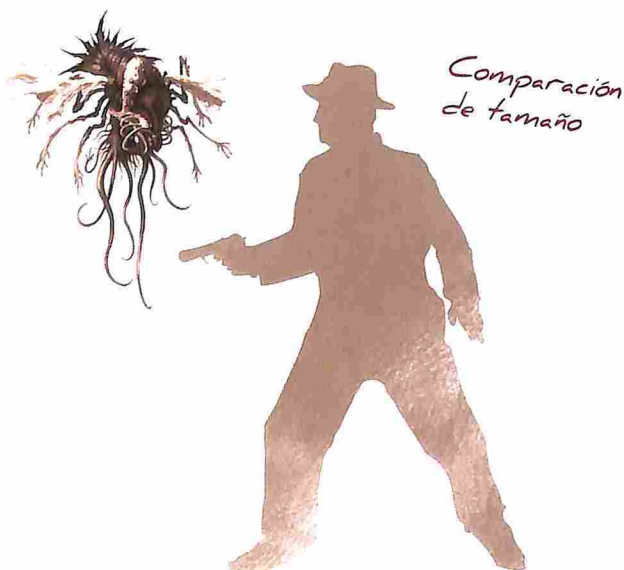
Vida y hábitos: Los Dioses Exteriores se retuercen y danzan eternamente alrededor de Azathoth, el sultán demoníaco. Periódicamente, una explosión de conciencia de un Dios Exterior hace que nazca una larva. Una vez creada, la ignoran y la dejan vagar por el universo (Dannseys & Marsh, 1972). La mayoría de las larvas van a la deriva para siempre a través del espacio planetario, interestelar e intergaláctico, dispersándose sin fin, inmutables ante el calor, el frío, la luz, la oscuridad o la gravedad.

Sin embargo, ocasionalmente, de forma desconocida y sin razón aparente, alguna larva experimenta una transformación gradual a lo largo de décadas o quizás siglos (Isinwyll, 1987), su movimiento adquiere un propósito y puede detectar una órbita. Cuando ocurre esto, normalmente su apariencia se «engrosa» indefinidamente. Al final de su largo viaje, la larva abandona el espacio exterior para establecerse en un planeta, una estrella oscura o algún otro objeto interestelar. A medida que pasan los milenios, el nuevo residente adquiere fuerza y poder hasta convertirse en un Dios Exterior en toda regla, después de lo cual puede comenzar un viaje de eones de duración hasta el trono de Azathoth.

La gran mayoría de las larvas se mantienen para siempre en su estadio original. Muchas más hacen solo un viaje parcial, transformándose en Dioses Exteriores y luego convirtiéndose en habitantes permanentes e indeseables de los mundos a los que llegaron, sin marcharse jamás para unirse a los espasmos sin sentido de Azathoth. Ya no se considera que los primigenios sean Dioses Exteriores recién nacidos, así que no deben confundirse con las larvas.

Cómo reconocer a las larvas de los Dioses Exteriores:

- ⑨ La infinidad de formas larvarias hace imposible la distinción efectiva. Para identificarlas hay que basarse en su hábitat (el espacio exterior) y en su comportamiento.



Comparativa de crecimiento

La figura 40a muestra una larva en su primera etapa, vagando a la deriva por el universo: su longitud es de unos cinco metros.

La figura 40b muestra la segunda etapa de la larva, ahora sujeta a un planeta: tiene unos cuarenta metros de diámetro y casi la misma altura.

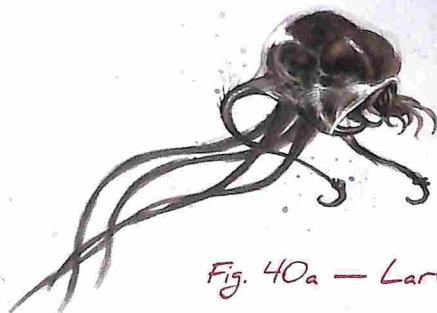


Fig. 40a — Larva a la deriva.

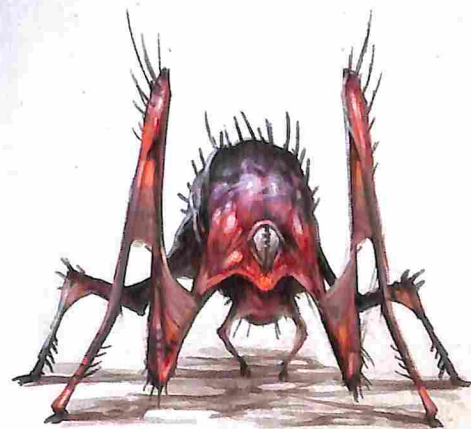
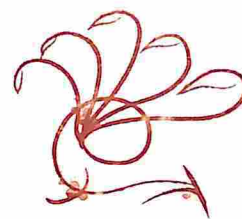


Fig. 40b — Larva planetaria totalmente desarrollada.

母(一)≡(一)×.F 尸(一)⊙(一)⊟



—H. P. Lovecraft

Todos los magah tienen una amplia gama de cantos que interpretan según sus necesidades; la mayoría de las melodías son muy bonitas. Cada canción es capaz de inducir una reacción emocional entre los oyentes: la canción de cortejo de los magah es un afrodisíaco conocido por muchos mamíferos (Meeb, 1988), mientras que su grito de advertencia es capaz de asustar a animales bastante grandes.

Hábitat: Matorrales y bosques, pero no selvas profundas o terrenos baldíos. Anidan en árboles grandes, prefiriendo los árboles magin, probablemente porque sus largas hojas rizadas son muy adecuadas para la construcción de su estilo de nidos. A pesar de la similitud semántica, el árbol magin no debe su nombre al pájaro magah.

Localización: El pájaro magah se encuentra por todo el sur de las Tierras del Sueño. No es un ave migratoria y no puede sobrevivir (excepto en cautiverio) en áreas expuestas a fuertes heladas y nieve.

Vida y hábitos: A estos depredadores les gustan presas que van desde lagartos y ratones hasta monos pequeños y serpientes de un tamaño considerable. Los animales demasiado grandes para ser sometidos con su afilado pico pueden ser capturados por hipnosis. Tienen la capacidad de emitir un canto de caza especial dirigido a una sola presa: si el animal no logra librarse de la languidez inducida por el trino cae en un estado de trance y se tambalea lentamente hacia el pájaro que lo canta. El efecto hipnótico termina cuando ataca, pero ya es demasiado tarde.

Los animales cercanos que no son el objetivo específico no se ven seriamente afectados por el canto, aunque a menudo se sienten somnolientos. Dannseys (1986) cree que la precisión de la dirección del canto se basa en el correcto despliegue del plumaje del pájaro. Así, la presa es hipnotizada no solo por el canto, sino por una combinación de trinos, la presentación del plumaje y su movimiento. Si fuera posible realizarlas, las grabaciones de audio en alta calidad de sus cantos tendrían poco efecto en los oyentes.

Cómo reconocer a los pájaros magah:

- ⑨ Los dragones mariposa son mucho más grandes y no tienen plumas.



Nido de magah

Con la forma de una lágrima, un nido bien diseñado del pájaro magah cuelga de una rama alta y frondosa. Los nidos pesan entre doce y quince kilos y pueden contener de tres a cinco crías. Es importante destacar las espinas defensivas destinadas a frustrar a los depredadores arbóreos.



Fig. 41 — Nido reforzado con enredadera de rikrok.

P

Ser de Ib

T: 0x 0x 0x 0x 0x



Muy extraños y deformes eran tales seres, cual corresponde en verdad a seres pertenecientes a un mundo apenas esbozado, aún solo toscamente empezado a modelar. En los cilindros de arcilla de Kadatheron está escrito que los habitantes de Ib eran, por su color, tan verdes como el lago y las nieblas que de él se elevan; que poseían abultados ojos y labios gruesos y blandos y extrañas orejas y que carecían de voz.

—H. P. Lovecraft

En tiempos prehistóricos, los seres de Ib descendieron del cielo en una niebla, junto con una ciudad de piedra gris (Ib) y un inmenso lago. Los hombres de Sarnath, que creían que venían de la Luna, exterminaron a los ibitas hace milenios, pero se supone que la mayor parte de la raza vive en la Luna o en algún otro lugar. Sus fantasmas de aspecto sólido todavía vagan por las ruinas de Ib y el emplazamiento de Sarnath. Es posible que Isinwyll (1989) encontrara miembros de esta especie en el oeste de las Tierras del Sueño, cerca del desierto de Bnazie.

Los seres de Ib son humanoides, pero su tamaño es más variable que el de los humanos. Un ibita adulto típico pesa unos noventa kilos y mide casi dos metros, pero no son raros aquellos que pesan entre cuarenta y ciento ochenta kilos y miden entre un metro y medio y dos metros y medio de altura.

Los ibitas no tienen voz ni ningún medio para vocalizar el sonido. Todavía no se sabe cómo se comunican entre ellos, si es que lo hacen. Gillman (1982) escribió que todos los ibitas parecen tener estructuras idénticas en sus células cerebrales, un paralelismo que permite que todos sepan lo que cualquier otro ibita piensa o hace. Su hipótesis es que los ibitas no necesitan comunicar datos elaborados.

Hábitat: Pantanos y orillas de lagos. No se ha informado de ibitas ni de sus fantasmas cerca de agua salada, lo que indica que su reproducción ovípara está restringida al agua dulce.

Localización: Posiblemente extintos en las Tierras del Sueño, o en un área localizada o muy restringida.

Vida y hábitos: Los ibitas no conocieron el fuego hasta después de llegar a las Tierras del Sueño; tal vez su entorno anterior carecía de oxígeno. Los que estaban cerca de Sarnath aparentemente se alimentaban de peces y otros habitantes de su lago, que rebosaba de vida. Adoraban devotamente a Bokrug, el lagarto de agua, y bailaban ante la imagen de esa deidad siempre que la Luna estaba creciente.

Cómo reconocer a los seres de Ib:

- ③ Los gnorri carecen de patas traseras y tienen barbas puntiagudas.
- ③ Los gugs son mucho más grandes y tienen pelo.
- ③ Los hombres de Leng tienen pelo y cuernos. Cuando se visten adecuadamente, muchos pueden fingir ser humanos.
- ③ Los hombres serpiente tienen una larga cola y piel escamosa.

Comparación
de tamaño

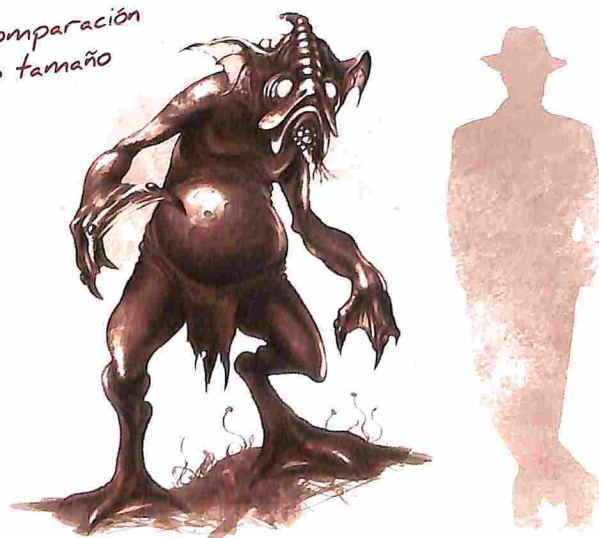




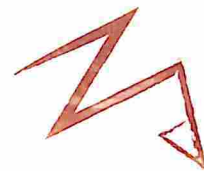
Fig. 42 — Pisadas de un ser de Ib.

Señales reveladoras

Aunque los seres de Ib de la zona de Sarnath murieron hace mucho tiempo, es posible que sus fantasmas no lo sepan. Muchos se siguen comportando como si estuvieran vivos e incluso dejan huellas a su paso.



Sicario de Karakal



Pretendemos abarcar el cosmos complejo e ilimitado con cinco débiles sentidos, cuando otros seres dotados de una gama de sentidos más amplia y vigorosa, o simplemente diferente, podrían no solo ver de manera muy distinta las cosas que nosotros vemos, sino que podrían percibir y estudiar mundos enteros de materia, de energía y de vida que se encuentran al alcance de la mano, aunque son imperceptibles a nuestros sentidos actuales.

—H. P. Lovecraft

Los sicarios de Karakal están hechos de crepitante electricidad, con patas parecidas a las de una araña, formadas por relámpagos negros y rojos que brotan constantemente de su cuerpo y luego se reabsorben. Su pequeño organismo nublado está atravesado de destellos rojos y no tienen una cabeza visible ni órganos sensoriales, flotando en el aire o impulsándose por medio de ondulaciones rítmicas de sus miembros eléctricos.

Hábitat: Los sicarios de Karakal son nativos de la Dimensión Oscura y no se encuentran naturalmente en ningún otro lugar. No les gustan los ambientes húmedos y, en las Tierras del Sueño de la Tierra, se deterioran a un ritmo variable con la humedad: sobreviven indefinidamente en entornos perfectamente secos, con el 90% de humedad se disipan en una semana o dos y bajo la precipitación directa quedan destruidos en minutos.

Localización: La Dimensión Oscura. Aparecen en otros lugares como resultado de hechizos o por la invocación de Karakal. Los sicarios se encuentran a lo largo de toda la Dimensión Oscura pero se concentran en el Salón de las Piedras Fluyentes (coordenadas de Webber W.525, X.7316, Y.5300, Z.94804).

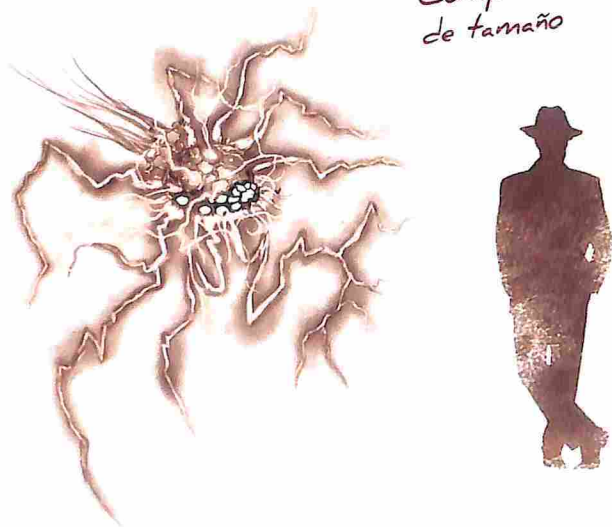
Vida y hábitos: Se trata de entidades letales. Basta con un solo toque para que se produzca un rayo que causa quemaduras de tercer grado, agujeros carbonizados a través del cuero y la posibilidad de detener el corazón humano. Una cuidadosa investigación (Gillman, 1979) indica un 32% de posibilidades de fibrilación cardíaca significativa por el ataque de un sicario de Karakal. Las técnicas adecuadas permiten controlar fácilmente a esta entidad, por lo que muchos metafísicos duros de las Tierras del Sueño emplean a la especie con fines de seguridad. Desafortunadamente, su potencial mortífero también hace que sean adecuados para un mal uso criminal.

Al menos en este universo, los sicarios subsisten absorbiendo cargas de energía estática. Aún no conocemos su esperanza de vida, costumbres de apareamiento, reproducción (si la hay) ni otros datos básicos. La explosión del conocimiento preternatural en la última década amenaza con abrumar por completo el procedimiento académico.

Cómo reconocer a los sicarios de Karakal:

- ⑨ Los gatos de Saturno tienen un aspecto cristalino y no crepitan ni emiten energía.
- ⑨ Los lagartos luminosos tienen cuatro patas y ojos brillantes.
- ⑨ Atlach-Nacha y las arañas de Leng son más grandes y no poseen electricidad.

Comparación de tamaño



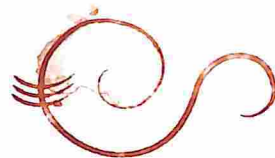
Compromiso religioso

Las colonias de sicarios de Karakal siempre tienen un lugar donde adorar a su amo. El altar típico es un cubo de piedra de dos metros de largo, coronado por un cuenco con fuego como ofrenda. Una cara solar sonriente grabada representa la benevolencia de Karakal.



Fig. 43 — Altar de Karakal.

九九九四

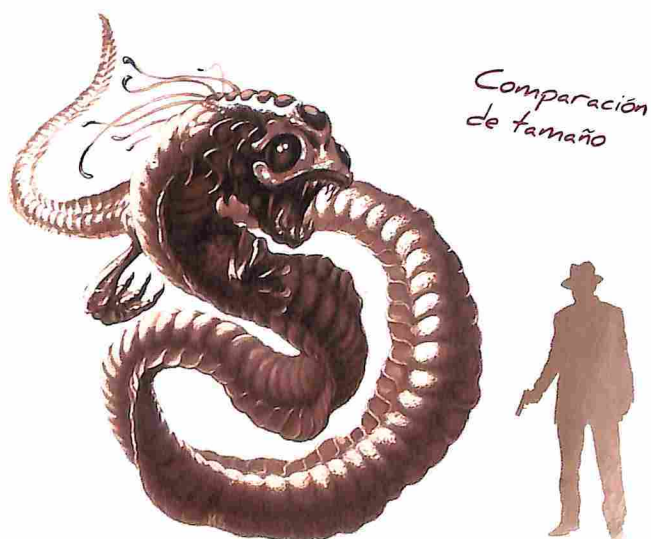


—H. P. Lovecraft

Es probable que este animal derive de las cecilias, como indican sus hábitos de excavación y su estructura física.

Los vooniths se reproducen como otros anfibios, pegando racimos de huevos gelatinosos en protuberancias o rocas submarinas. Los renacuajos son grandes y están cubiertos de baba amarga. Al madurar, sus branquias peludas se marchitan y les brotan las patas.

⑨ Los gusanos de fuego de Parg no tienen extremidades, evitan el agua y están cubiertos de placas córneas.



Arquitectura

Los ambiciosos vooniths excavan un elaborado refugio bajo una orilla, añadiendo gradualmente compartimentos para guardar los botines que han ido acumulando. Este dibujo muestra escondrijos de cráneos humanos y de piedras preciosas. A la derecha: un cervatillo está encima de un túnel de voonith.

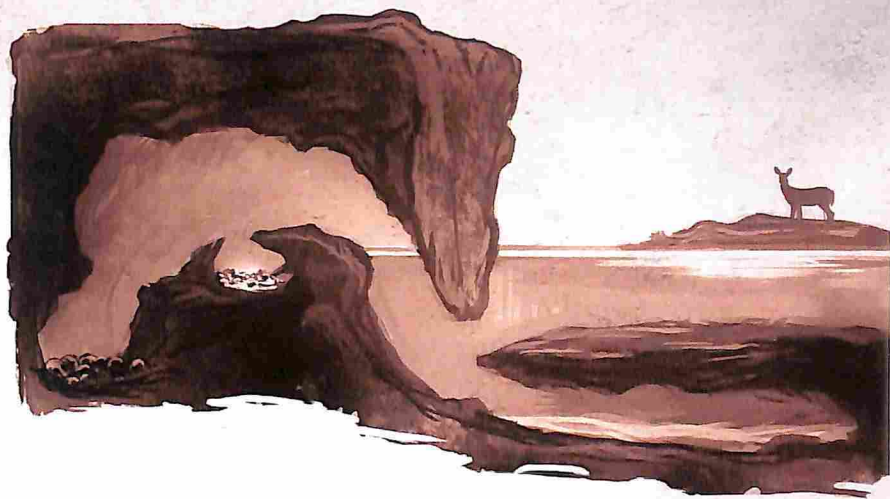
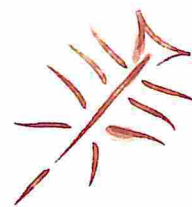


Fig. 44 — La madriguera de un voonith.



Wamp



Los amantes del terror frecuentan los lugares misteriosos y remotos. Para ellos son las catacumbas de Ptolomeo y los labrados mausoleos de tantos y tantos mundos de pesadilla. A la luz de la luna escalan las torres de los ruinosos castillos del Rin, y tropiezan una y otra vez por las oscuras escalinatas cubiertas de telarañas bajo las desperdigadas piedras de olvidadas ciudades de Asia. El bosque encantado y la desolada montaña son sus santuarios, y merodean en torno a los siniestros monolitos que se erigen en despobladas islas.

—H. P. Lovecraft

Los wamps, unos obscenos carroñeros que merodean por las ciudades muertas, tienen el cuerpo pálido con forma de huevo y nueve patas basculantes. Su cabeza carece de ojos y tiene orejas puntiagudas y un hocico arrugado, caído sobre los labios flácidos. Tienen los pies palmeados y salpicados de escarlata.

Estas monstruosidades contaminadas transportan y propagan enfermedades. Su mordedura es tristemente célebre por transmitir horribles infecciones; cualquier persona herida, especialmente por una mordedura, debe buscar inmediatamente atención médica competente. Las heridas sin tratar siempre se infectan y a menudo se llenan de gusanos. Se sabe que entre las enfermedades transmitidas por los wamps se encuentran la leishmaniosis visceral, la gangrena, la lepra, la peste y la rabia.

Aunque son ciegas, estas criaturas cazan activa y agresivamente. Su sentido del oído y el olfato son extraordinarios, pero puede que tengan algo más que eso. Atal (1983) afirma que la especie posee un sentido adicional, denominado «sentido del hambre», con el que los wamps perciben y encuentran a los seres vivos con movilidad.

Hábitat: Ruinas, cementerios y cualquier sitio donde haya corrupción. Aunque no pueden respirar en el agua, prefieren los entornos encharcados, especialmente el agua contaminada, y sienten una atracción natural por vertederos, alcantarillas y pozos abandonados.

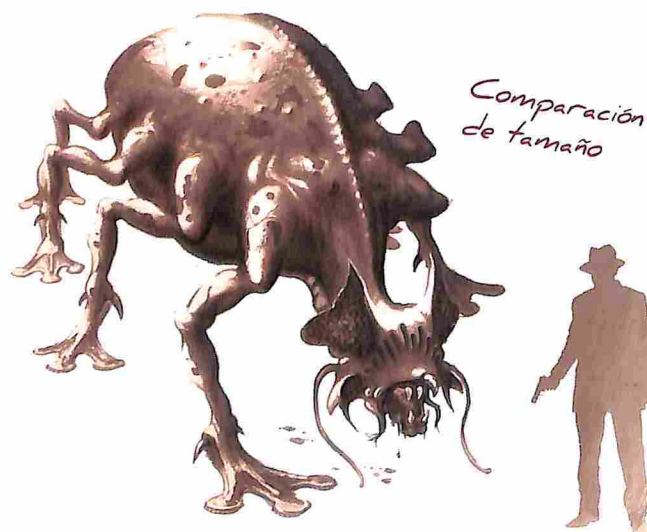
Localización: En todas las Tierras del Sueño. La abundancia de pantanos aparentemente aleja a los gules del interior de las Tierras del Sueño (Dannseys, 1968), o es posible que no les guste competir por el alimento putrefacto.

Vida y hábitos: Las ciudades muertas engendran esta especie, evidentemente por generación espontánea a partir de los cadáveres momificados de grandes criaturas. Aunque son inteligentes, los wamps se sienten atraídos por la suciedad y la descomposición, alimentándose solo de carroña y de indescriptibles desechos. Si un wamp mata a un humano u otra presa, no se lo come inmediatamente, sino que almascena el cuerpo (a menudo bajo el agua) durante varias semanas hasta que la carne se pudre lo suficiente como para adaptarse al gusto de estos monstruos.

Estos cazadores solitarios se reúnen en torno a los solsticios y equinoccios para celebrar viles ceremonias pseudoreligiosas.

Cómo reconocer a los wamps:

- ⑨ Las arañas de Leng tienen muchas patas, pero son de color púrpura, y su cabeza es como la de una araña, completamente diferente a la de los wamps.



Bebé hambriento

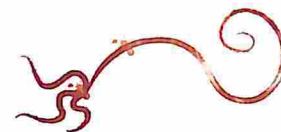
Un bebé de wamp, generado espontáneamente, irrumpe a través del cráneo sin vida de uno de sus antepasados. Los wamps abiogenan en cadáveres al azar de más de 36-45 kilos de peso muerto, incluyendo los cadáveres de su propia especie.



Fig. 45 — Nacimiento de un wamp.



Zoog



En las oquedades de ese bosque enmarañado, cuyos prodigiosos robles tantean y entrelazan sus ramas al aire, y cuyas umbrías relucen con la apagada fosforescencia de unos hongos extraños, habitan los furtivos y silenciosos zoogs. [...] [Su] bosque linda con las tierras de los hombres por dos lugares, aunque sería desastroso decir cuáles. Ciertos rumores inexplicables, ciertos accidentes y desapariciones ocurren entre los hombres allí donde los zoogs tienen acceso, y por ello es una gran suerte que estos no puedan alejarse demasiado de la región de los sueños. Sin embargo, los zoogs cruzan libremente la frontera más próxima de esta región y se deslizan, negros, menudos, invisibles...

—H. P. Lovecraft

Los zoogs son pequeños animales marrones, bastante parecidos a los roedores. Tienen pequeños tentáculos que cuelgan de su hocico, ocultando una boca llena de dientes afilados. Son excelentes trepadores y hábiles cavadores, y se trata de animales inteligentes y astutos, perfectamente capaces de fabricar y utilizar utensilios y armas en caso de necesidad, aunque rara vez lo hacen.

Hábitat: Bosques densos, especialmente aquellos con climas que favorecen el crecimiento de abundantes hongos.

Localización: El Bosque Encantado, justo en el centro de las Tierras del Sueño. Wailing (1964) señala que existen otras dos colonias, una en la frígida taiga al este de Leng y otra cerca de Sarrub. Sin duda hay más.

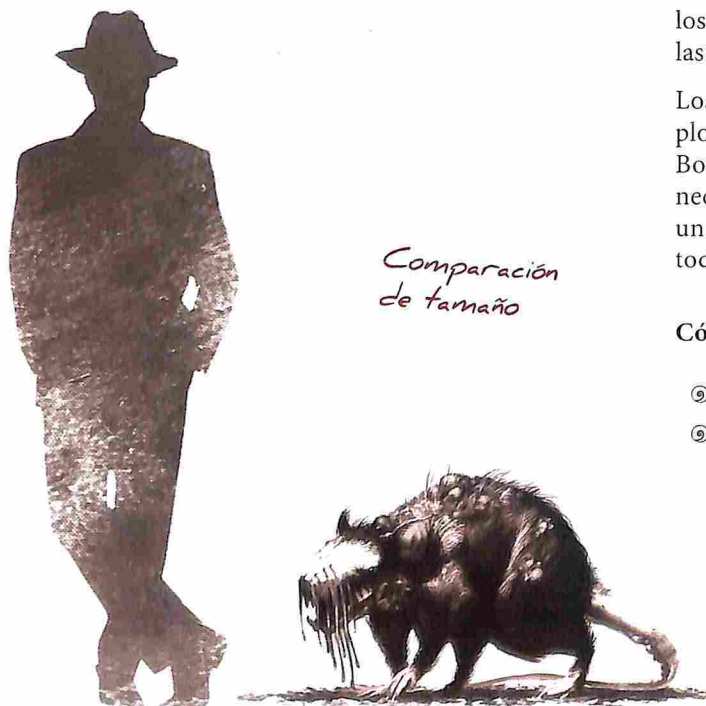
Vida y hábitos: Estas criaturas suelen vivir en madrigueras. Algunas colonias perforan túneles a través de viejos árboles hasta que los pasadizos llenan el tronco por completo. El alimento principal de los zoogs son los hongos, pero encuentran la carne apetitosa. A pesar de su pequeño tamaño, ha habido grupos de zoogs que han matado a gente y se la han comido.

Los zoogs son tan inteligentes como los humanos y su hábitat boscoso es, en cierto modo, civilizado. Se puede negociar con ellos, siempre y cuando el investigador sea cuidadoso y diplomático. Tienen un idioma vibrante que los humanos pueden aprender. Todos los zoogs valoran mucho ciertos objetos y, si un investigador puede ofrecérselos, podría conseguir un trato y una relación amistosa. Los objetos de valor comprobado para los zoogs incluyen los dientes de hidra, los relatos sobre sueños asombrosos y las herramientas de Malebolge (Carter, 1924).

Los zoogs solo tratan con un individuo. Si, por ejemplo, después de firmar un tratado, un soñador regresa al Bosque Encantado con un amigo, ningún zoog respetará necesariamente el bienestar de ese amigo. Por otro lado, un contrato con un zoog es (normalmente) válido para todos los zoogs.

Cómo reconocer a los zoogs:

- ② Los gatos de Saturno centellean con muchos colores.
- ② Los hemóforos no tienen pelaje ni cola.





Z

Fig. 46 — El gruñido de un zoog



Zoogs enfurecidos

Los zoogs, además de astutos e inteligentes, son bastante maliciosos. Usados en conjunto, los tentáculos de la boca son muy fuertes y pueden agarrar un brazo humano, por ejemplo, mientras los colmillos cortan tendones y arterias. Los ataques de los zoogs, por razones obvias, suelen producirse en bandas de una docena o más.

Morfología de los monstruos de los Mitos



Nyarlathotep



Nyogtha

Yog-Sothoth



Pólipo volante



Ithaqua



Hydra



Chaugnar Faugn



Horrendo cazador



Vampiro estelar



Chtonian



Color del espacio exterior



Tsathogqua



Ghast



Retoño oscuro de Shub-Niggurath



Yibb-Tstll



Antiquo



Ángel descarnado de la noche



Gran raza de Yith



Byakhee



Profundo



Mi-Go



Semilla informe



Perro de Tindalos



Vagabundo dimensional



Shoggoth



Humano



Híbrido



Gul



Rey de Amarillo



Lecturas recomendadas

De Arkham House Publishers:

Lovecraft, H. P. 1963. *The Dunwich Horror and Others*. Sexta impresión corregida.

—. 1964. *At the Mountains of Madness and Other Novels*. Quinta impresión corregida.

—. 1965. *Dagon and Other Macabre Tales*. Quinta impresión corregida.

—. 1970. *The Horror in the Museum and Other Revisions*.

— y Derleth, Agosto de 1974. *The Watchers Out of Time and Others*.

De Edge Entertainment:

Petersen, Willis, Mason y Fricker. 2019. *Manual del Guardián de La llamada de Cthulhu*.

Material adicional de diferentes autores.

Suplementos del juego:

Bacon, W.A. 2012. *Cthulhu by Gaslight*. Tercera edición.

DiTillio, L. con Willis, L. 2010. *The Complete Masks of Nyarlathotep*. Cuarta edición.

Engan, C. y Engan, J., eds. 1999. *Beyond the Mountains of Madness*.

Sammons, B. y Mason, M., eds. 2015. *Doors to Darkness*.

Herber, K., Willis, L. y Petersen, S., eds. 2005. *Spawn of Azathoth*. Segunda edición.

Herber, K.; 2000. *The Keeper's Companion*

Morrison, M. ed. 2014. *Horror on the Orient Express*. Segunda edición.

Petersen, S. y Willis, L., eds. 2004. *Shadows of Yog-Sothoth*. Segunda edición.

Petersen, S., Robson, K. L.; Herber, K. y otros. 2004. *H. P. Lovecraft's Dreamlands*. Quinta edición.

Willis, L.; 2002. *The Keeper's Companion 2*.

Willis, L.; Petersen, S y Aniolowski, S., eds. 2007. *Malleus Monstrorum*.

De otras editoriales:

Barlowe, Wayne Douglas y Summers, Ian. 1979. *Barlowe's Guide To Extra Terrestrials*. Primera edición. Nueva York: Workman Publishing.

Cottarn, Seth Jowell. 1967. *A Conjectural Grammar*. Nueva York: Houghton Mifflin.

Gene, Harlan M. 1986. *Investigators of the Beyond*. Nueva York: Random House.

Nobles, Samantha. 1983. *Adventures in the Field*. Nueva York: Crowell Publishers.

Treer, Tamlan. 1984. *A Preternatural Bestiary*. 6 vols. Nueva York: Harper & Row.

Bibliografía de los monstruos de Cthulhu

Fallworth Festschryi - Isinwyll, L. N., ed. *Investigaciones recientes: un festschrift en honor a E. C. Fallworth por cincuenta años de estudios*. Arkham, Massachusetts: Editorial de la Universidad de Miskatonic, 1987.

Billington, A. P. 1945. «Retrasos en la tasa de crecimiento y sincronización en las manifestaciones de Azathoth», *Revista de Metafísica Medieval* 38:3 14-336.

Blake, R. 1935. «Siete soluciones a la invisibilidad», *Simposio sobre hipermetafísica* 33:1 11-143.

Choirs, Anne Scoa. 1978. «Estudio sobre las superentidades pseudoplásmicas comunes en la población de estrellas II», *Simposio sobre hipermetafísica* 84:334-380.

Dannseys, Peter. 1971. «Irregularidades inquietantes en los archivos fotográficos lunares». Tesis de maestría, Colegio Estatal de Provo.

—. 1978. «Reevaluación del comportamiento anómalo del servidor», *Revista de Metafísica Medieval* 71:280-311

—. 1981. «Dispersión de los dholes a través de las conexiones interdimensionales de las Tierras del Sueño», *Anales de la Sociedad Innsmouth* 114:1 14-131.

—. 1983. «Asterismos y Azathoth», *Actas de la Sociedad de Astrógrafos de América del Norte* 14:27-31.

—. 1986. *Historia natural de los gules*. Nueva York: Editorial de la Universidad de Harvard.

—. 1987. «Principios hipergeométricos seleccionados e ilustrados del denominado horrendo cazador», *Festschrift de Fallworth*, 189-207.

—. 1987. «Primeros resultados de la investigación en las excavaciones de N'kai», *Publicaciones del Instituto de Biofísica de Arkham*, 40:21-25.

—. 1988. «Rastreo de represiones de gravitones simétricas», *Anales de la Sociedad Innsmouth* 121:44-46.

D'Erlette. 1959. «La habitación cerrada: longevidad y reabsorción en el *Brancantropus*», *Anales de la Sociedad Innsmouth* 92:257-289.

Fallworth, E. C. 1922. *Bestias lunares: los mercaderes de las Tierras del Sueño*. Providence, Rhode Island: Editorial de la Universidad Brown.

—. 1927. *Fifi: la recuperación de un gul*. Arkham, Massachusetts: Editorial de la Universidad de Miskatonic.

—. 1928. *Wilbur Whatley, 1913-1928*. Arkham, Massachusetts: Editorial de la Universidad de Miskatonic.

—. 1936. «Nutrición y opacidad de los bdoloideos interestelares» *Revista de Metafísica Medieval* 29:38-44.

Gillman, W. Duin. 1984. «La reproducción de los gules en el noreste de los Estados Unidos», *Actas de la Sociedad Internacional de Metafísica* 42:41-59.

—. 1986. «El fototropismo negativo y el problema del "Censor Solar"», *Actas de la Sociedad Internacional de Metafísica* 44:220-281.

Hike, Herbert. 1983. *Un catálogo preliminar de Celaeno*. Ann Arbor, Michigan: Editorial de la Universidad de Michigan.

—. 1983. «Nueva cronología del perro de Tíndalos», *Símpoio sobre hipermetafísica* 81:22-48.

Hutchinson, Edward 1864. *Aquel que Abre el Camino*. Liverpool, Inglaterra: Editorial Buzrael.

Isinwyll, LN. 1981. «Nuevo árbol genealógico: retoños oscuros y sueños humanos», *Revista de Metafísica Medieval* 74:55-89.

—. 1985. «Incongruencias cladísticas de los gyaa-yothn», *Abstracta Bestialis* 91:41-43.

—. 1986. «Registro de la incidencia de los retoños oscuros en la Tierra», *Actas de la Sociedad Internacional de Metafísica* 44:180-219.

—. 1987. «Perspectiva de cuarenta y un investigadores de lo extraño», *Festschrift de Fallworth*, 122-143.

—. 1987. *La sombra en el bosque: descripción e historia natural de los retoños oscuros de Shub-Niggurath*. Nueva York: Editorial de la Universidad de Oxford.

Kylton, Dana C. 1979. «¿Hay algún límite al sur de las Tierras del Sueño?», *Símpoio sobre hipermetafísica* 77:104-141 (con un mapa en la pág. 256).

Larkhan, Eric K. 1985. «Los teoremas de la mecánica de la matriz explican los seres N-dimensionales». Trabajo inédito presentado a los Histos Fellows of Mathematics, Universidad de Miskatonic, 11 de abril.

Marsh, S. Roben. 1980. «Embriología y desarrollo larvario de los chthonians», *Anales de la Sociedad Innsmouth*, 1127-89.

Moriarty, James. 1872. *La dinámica de los asteroides*. Sin anotaciones de publicación ni de lugar.

Mustoll, Ivan. 1984. «Procedimientos de emergencia durante una obsesión controlada de Yog-Sothoth», *Anales de la Sociedad Innsmouth*, 822317-324.

—. 1985. «Análisis de la musculatura divergente y la enervación de los gyaa-yothn», *Revista de tipología* 5:34-47.

—. 1987. «El camino y el portal a las Lunas Menores de Júpiter», *Festschrift de Fallworth*, 150-156.

Peaslee, Wingate. 1936. *La sombra de otro tiempo*. Filadelfia, Pennsylvania: Golden Goblin Press.

Ratsegg, F. Ford. 1988. «Exploración del sistema exterior de Alfa Centauri». Documento inédito de la NASA 88.3.21/889912.

Varson, Michael. 1988. «¿Una red telesticial? Detección de espacios asimétricos de Hilbert», *Noticias de Astrografía*, 17 de octubre, 11-14.

Wailing, Noah. 1982. «Cómo derrotar a los perros de Tíndalos», *Actas de la Sociedad Internacional de Metafísica* 40:101-110.

—. 1984. «Estudio preliminar sobre las zonas de corteza de las semillas informes», *Revista trimestral de los hijos de Dunwich* 160:21-38.

Wilbham, Ian Mill. 1988. «Apariciones anuales de vagabundos dimensionales, 1970-1985», *Abstracta Bestialis* 94:8-14.

N.B. El Centro de Intercambio de Información Preternatural de Arkham (Massachusetts) mantiene desde 1980 un registro y un servicio de intercambio de información sobre avistamientos preternaturales en América del Norte.

Bibliografía de los monstruos de las Tierras del Sueño

Atal el Sacerdote. 1983. *Recuerdos o sueños*. Nueva York: Alfred A. Knopf.

Barzai el Sabio. 1572. *Alere flammas: advertencias a la humanidad*. 1988 trad. de R. Blake. Filadelfia: Golden Goblin Press.

Carter, Randolph. 1924. «Fraseología y entonación en la lengua de los zoogs», *Revista de Metafísica Medieval*, 17:88-104.

1939. *Memorias*. Nueva York: Random House.

Choirs, Anne Scoa. 1972. «Propiedades psicoactivas de tres aerosoles de las Tierras del Sueño», *Actas de la Sociedad Internacional de Metafísica*, 30:25-42.

Dannseys, Peter. 1978. *La vida del hemóforo*. Arkham, Massachusetts: Editorial de la Universidad de Miskatonic.

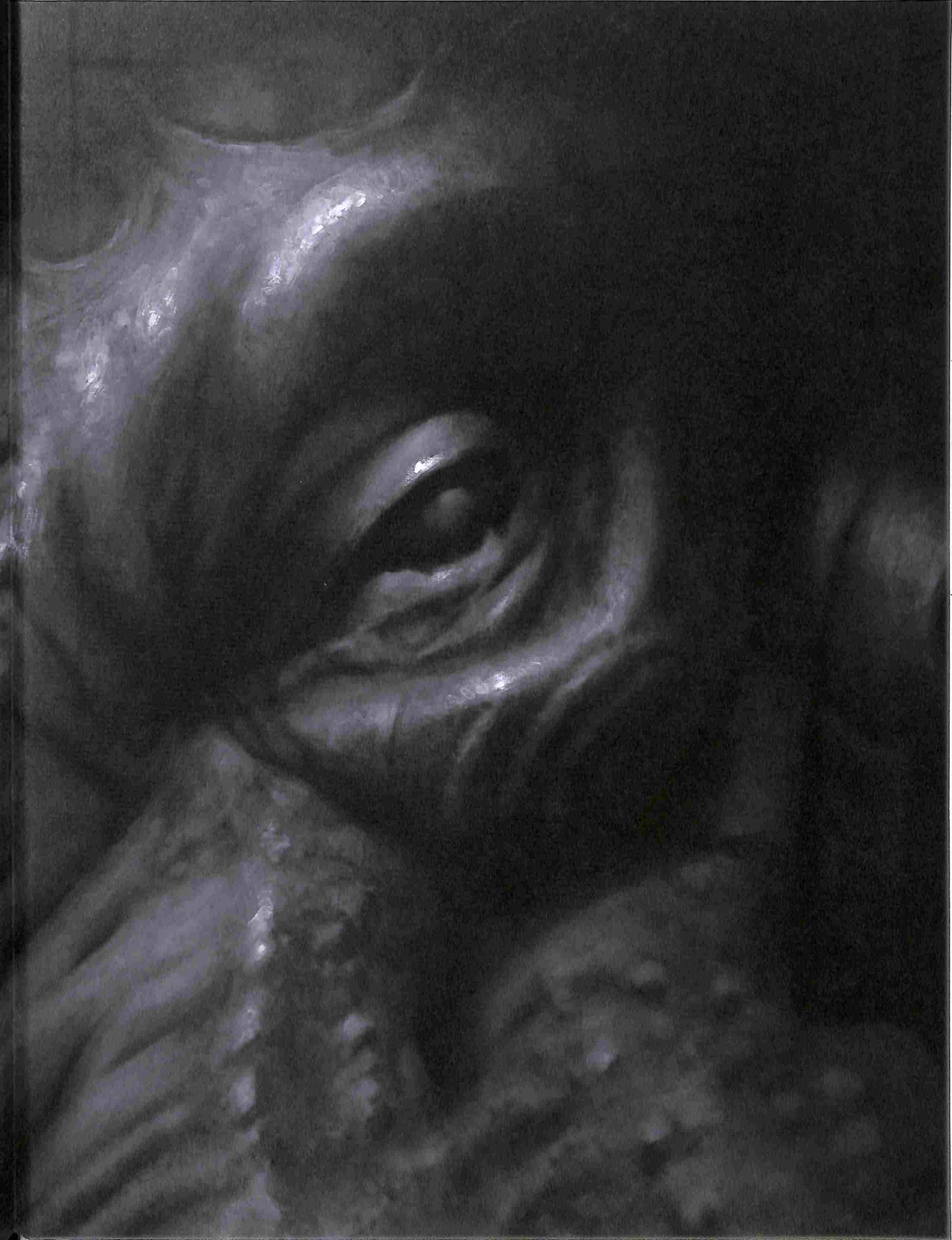
—. 1986a. «Carta recordando a Barton y Doherty», *Actas de la Sociedad Internacional de Metafísica*. 44:3-4.

—. 1986b. «El cazador que no se esconde», *Estudios de las Tierras del Sueño* 11:181-204.

—. 1988. *Simetría elegante: inversión y reversión en la semivida de la Dimensión Oscura*. Nueva York: Houghton Mifflin.

- , y Marsh, S. Roben. 1972. «Estructuras y funciones neuroendocrinas en determinados "lotogs"», *Abstracta Bestialis* 78:101-131.
- Fallworth, E. C. 1939. «El mercantilismo en Dylath-Leen», *Símpoio sobre hipermetafísica*, 37:18-26.
- . 1944. «La metamorfosis periódica de Tsathoggua y los hemimetaboloides», *Símpoio sobre hipermetafísica*, 42:324-379.
- Gillman, W. Duin. 1979. «Fibrilación inducida por los sicarios en los humanos: estudio de caso», *Anales de la Sociedad Innsmouth* 119:192-221.
- . 1982. «Identidades en los dientes, emboliformes, globosos y núcleos fastigiales y la estructura vestibular de los ibitas», *Publicaciones del Instituto de Biofísica de Arkham*, 35:21-59.
- Hike, Herbert. 1981. *Anatomía y fisiología de los lagartos luminosos*. 2a edición. Ann Arbor: Editorial de la Universidad de Michigan.
- Isinwyll, L. N. 1975. *Yog-Sothoth en el Pacífico Oriental*. Berkeley: Editorial de la Universidad de California.
- . 1987. «Modulaciones del crecimiento bacteriano de las larvas», *Anales de la Sociedad Innsmouth*, 120:34-37.
- . 1988. «Abhoth: sus parámetros hipotéticos», *Actas de la Sociedad Internacional de Metafísica* 46:412-444.
- . 1989. «El asombroso Bnazie», *15 recorridos para soñadores ocasionales* (I. Wilbham. ed). Nueva York: Bantam Books.
- Larkhan, Eric K. 1982. «F. Saturnius y las propiedades territoriales lunares», *Abstracta Bestialis* 88:18-82 (ver carta adjunta, 88:343).
- . 1987. «El papel del voonith en los ecosistemas de las marismas», *Estudios de las Tierras del Sueño* 12:244-254.
- Lochen, Robb. 1983. «La captura de la llamada Entidad de Londres (incluye entrevista)», *Actas de la Sociedad Internacional de Metafísica* 41:85-92.
- Marik, Rafer R. 1987. «Comportamiento y dieta de los pseudorinogradientes», *Estudios de las Tierras del Sueño* 12:235-243.
- . 1989. «Estudio de los peligros preternaturales en las Tierras del Sueño», *Actas de la Sociedad Internacional de Metafísica* 47:18-104. Con tablas.
- Marsh, S. Robert. 1976. «Extensión y reabsorción del *Nubes raptus* (Robson)», *Abstracta Bestialis* 82:39-78.
- Meeb, Rondo. 1979. *Historia natural de la araña de Leng*. Arkham: Editorial de la Universidad de Miskatonic.
- . 1986. *Estudios cuantitativos en las formas motoras de las Tierras del Sueño*. Arkham: Editorial de la Universidad de Miskatonic.
- . 1988. «Los magahs enjaulados conducen a un comercio despreciable», *Actas de la Sociedad Internacional de Metafísica*, 46:390-397.
- Mustoll, Ivan. 1988. «La probóscide del buopoth», *Estudios de las Tierras del sueño* 13:140-167.
- Ratsegg, F. Ford 1969. *Recorriendo las llanuras de Sydathria*. Berkeley, California: Editorial de la bolsa de medicinas.
- Smith, C. A. 1931a. *El sueño de la araña, y el despertar*. Filadelfia: Golden Goblin Press.
- . 1931b. «Relación y estado de Saturno», *Revista trimestral de los hijos de Dunwich* 107:45-63.
- . 1932. «Cómo examinar los tomos de conocimiento», *El Bibliotecario Oculto*, marzo: 23-29.
- . 1934. «La araña en cuatro textos antiguos», *El Bibliotecario Oculto*, junio: 39-52.
- Stümpke, Harald. 1964. *Bau und Leden der Rhinogradentia*. Hamburg: Mutwillig Verlag.
- Treer, Tamlan. 1984. *Bestiario preternatural*. 6 vols. Nueva York: Hamper & Row.
- Wailing, Noah. 1964. «Colonias de zoogs en torno al mar Cerenario», *Anales de la Sociedad Innsmouth*. 97:157-191.
- . 1971. «Una prueba de la existencia de órganos neurohemáticos paralelos en la araña de Leng». Documento inédito presentado durante el congreso de la Escuela de Metafísica Medieval de 1971, Universidad de Miskatonic.
- Webber, Karl. 1973. *El papel de la acetilcolinesterasa en la economía del cuerpo del lagarto luminoso*. San Francisco: W.H. Freeman.
- Wydatem, Zoranskj. 1990. *Imperativo categórico y primordial: prueba lógica en el mito de la emergencia*. Arkham: Editorial de la Universidad de Miskatonic.
- ¡Tus sueños son valiosos! El recién reorganizado Instituto Windthrope para la Investigación de los Sueños ofrece una importante recompensa a los soñadores a los que Nasht y Kaman-Thah les han concedido el paso. Escribe al Instituto Windthrope, Departamento de Adquisiciones, Clauson CO 81639.





La llamada de
CTHULHU

GUÍA DE CAMPO DE HORRORES LOVECRAFTIANOS

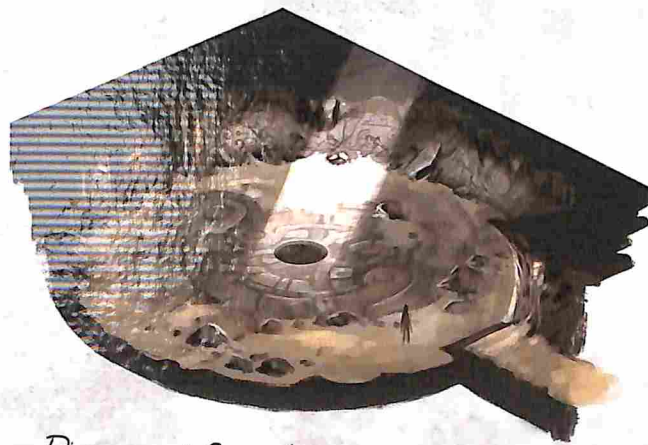
DE S. PETERSEN

*¿Formas extrañas en el parque? ¿Ruidos fuertes e inusuales en el sótano? ¿Un temor latente en la cocina?
¿Pesadillas con extrañas aventuras y criaturas estafalarias?*

Identificar los horrores de los Mitos de Cthulhu que están al acecho nunca es tarea fácil, así que los investigadores van a necesitar toda la ayuda que puedan conseguir... ¡Que ninguno salga de casa sin esta guía de campo!

Una herramienta esencial tanto para el preternaturalista en ciernes como para el más experimentado.

- Precisa y completa
- 53 criaturas lovecraftianas clasificadas y detalladas
- Ilustraciones a todo color
- Comparaciones de tamaño
- Notas sobre el hábitat, la distribución y el ciclo de vida
- Guía para distinguir entidades de apariencia similar
- Advertencias para los observadores
- Bibliografía y lecturas recomendadas



Diagramas informativos y gráficos

Las ilustraciones y descripciones de los Mitos de Cthulhu y el ciclo del sueño se basan en la obra de H. P. Lovecraft.

«Esta guía, con reveladoras ilustraciones y duramente obtenida información, ¡me ha salvado el pellejo más de una vez!»

—Ernest P. Wilderbeast,
Profesor invitado de estudios preternaturales
Universidad de Miskatonic

EDGE
S T U D I O



EDGEENT.COM

EDGE-STUDIO.NET

GUÍA DE CAMPO DE HORRORES...

SKU : EECHCT12

ISBN : 8435407631250



8 435407 631250